GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

Promoção
Game Sênior é Master!
Participe!

n#3

ESPECIAL
Fomos ao VGL conferir este super show e mais...

REVIEWS
Nossa análise para os maiores clássicos

TOMMY TALLARICO
Ficamos frente a frente com o lendário músico dos games

ESTE JOGO ME LEMBRA
É a vez de Don Vagner da Press Start falar de suas lembranças

STREETS OF RAGE

A clássica trilogia da pancadaria dos 16 bits da SEGA!

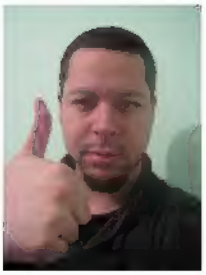
NowLoading

RACOON CITY TAMBEM OUVE NOWLOADING!
NOWLOADING SUA CULTURA GAMER SEMANAL
ACESSE JA
WWW.NOWLOADING.COM.BR

EXPEDIENTE

Os nostálgicos de plantão!

GAME SÊNIOR
Diversão do passado sempre presente!



Mano Beto

O garoto conseguiu uma entrevista com Tommy Tallarico nesta edição. Ajudou o Ney Lima com a matéria de capa também.

Ney Lima

Depois de muita pancadaria, a matéria de Streets of Rage foi finalizada com sucesso.

Wellington

Mesmo depois do escândalo da Uniban (O garoto estuda lá), temos uma excelente capa novamente.

André Breder

Depois de andar de Cadilac e de bike, nosso redator ainda teve tempo de jogar um pouco de Alex Kidd para matar a saudade!

Pan

Mesmo com os terríveis erros de português dos nossos marmanjos, a Pan deu conta do recado como sempre.

Old

Ao analisar Totally Rad do Nes, nosso rapaz nostálgico descobriu que o a game tem uma pitada de sessão da tarde...

Sérgio

Nosso novato andou meio atarefado com os estudos. Mas aguardem a 4ª edição, pois o garoto promete!

André Nesman

Depois de cobrir o VGL junto com Mano Beto, teve tempo para falar de Myst em nossas análies.

Riicardo

Riicardo colaborou nesta edição com a coluna "O que há de velho?", com lançamentos de jogos clássicos no canal Wii console.

Editores Chefes
André Nesman
Beto Campos
Mano Beto

Diretor de Arte
Mano Beto

Redatores
André Nesman
Beto Campos
Mano Beto
Old
Ney Lima
André Breder
Sérgio Ferraz

Projeto Gráfico
Mano Beto
Wellington Fattori

Revisão
Pan
Ney Lima
André Nesman

Reportagem
Mano Beto
Old

Distribuição
Mano Beto

Diretor de Marketing
Beto Campos

Game Sênior é uma publicação mensal gratuita via download

Nossos contatos

orkut

twitter

gamesenior@gmail.com

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

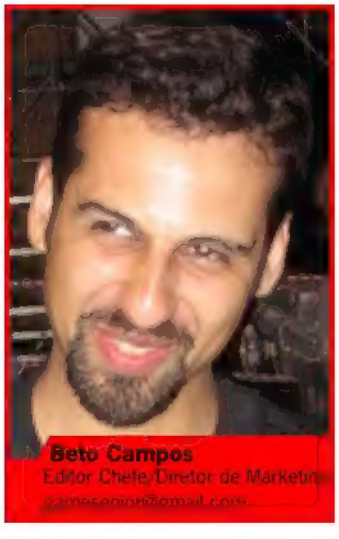
EDITORIAL

Olá caros amigos!

Espero que neste número suas expectativas sejam saciadas. Mesmo porque, está de tirar o fôlego meus caros leitores. A Game Sênior número três está com uma fantástica matéria de capa sobre a trilogia Street of Rage e ainda os reviews de Cadillacs and Dinossauros, Star Fox, entre outros e uma matéria extraordinária sobre o maior evento de game music do mundo, estou falando do famoso VGL e além desta cobertura, ficamos frente a frente com o grande idealizador deste projeto Tommy Tallarico,
Mas após o meu sumiço venho com boas novas! Depois de refletir muito, trago uma promoção que irá agradar a todos pois a Game Sênior é Master, depois de muitos atrasos e problemas, chegamos com uma novidade! A Game Sênior dará um Master System, mas é claro que terá uma saudável disputa entre nossos caros leitores. Você sempre teve vontade de iniciar a sua coleção? Ou quer uma peça para ilustrar um cômodo de sua casa? Pergunte-me como?
Explicarei tudo no decorrer desta edição e esta é a sua grande chance, pois é o mínimo que esta equipe pode fazer a você leitor, até mesmo porque sem você este trabalho não seria nada! É meus amigos, há coisas que vocês sonham e a Game Sênior realiza para você.

Com certeza este número está fantástico.
Boa sorte a todos nesta incrível promoção!

Abraços!



Beto Campos
Editor Chefe/Diretor de Marketing
gamesenior@hotmail.com

SUMARIO

E-mail
Seu espaço aqui na Game Sênior
6

Especial
André Nesman fala como foi presenciar o Video Games Live pela primeira vez
7

Entrevista - Tommy Tallarico
Ficamos frente a frente com o cara da game music
12

O passado no presente
Toda a nostalgia no mais novo lançamento da Nintendo: New Super Mario Bros. Wii
28

Reviews
Nossa análise para os grandes clássicos com nova avaliação!
30

Este jogo me lembra...
The Legend of Toki traz grandes recordações para Don Vagner da Press Start!
58

CAPA 15
A maior trilogia Beat' em Up hde todos os tempos!

E-MAIL

Nosso canal de comunicação com os leitores da Game Sênior.
Pode ter certeza que sua opinião é muito importante para nós!
gamesenior@gmail.com

Conheci a Revista Game Sênior este mês através do orkut, li a nº 1, edição de agosto e já virei fã. Ao ler suas matérias me bateu uma saudade enorme das revistas VideoGame, Ação Games, Gammers, Game Power, SuperGame e Super Game Power. Tamanha foi a nostalgia ao ler todas as páginas, com cores, fontes e layouts bem do meio dos anos 90, que deu até vontade de voltar no tempo. Eu vivia comprando revistas, tinha muitas, mas elas foram desaparecendo das bancas e depois que fui morar sozinho tive de me desfazer delas pela falta de espaço.

Queria parabenizar a todos pelo excelente trabalho, eu sempre quis fazer algo semelhante. Hoje sou um dos moderadores de um fórum sobre games muito legal, é o fórum do Site Jogorama (http://jogorama.com.br/forum/index.php), e lá os tópicos mais badalados eram os dos consoles da nova geração, com isso eu resolvi criar reviews para os jogos do Super Nintendo, que sempre foi meu console favorito, claro que meu trabalho lá não chegava nem perto do que vocês vêm fazendo na Game Sênior, mas ainda chego lá. Depois de um tempo tive de me afastar do Jogorama, então um amigo meu deu continuidade ao meu trabalho no tópico do SNES, agora eu assumi o do Game Boy, faço reviews e posto algumas curiosidades lá. Estou tentando fazer reviews mais parecidos com os que eram feitos nas revistas antigas, tipo os da SGP, agora, tipo os da Game Sênior, é claro ;)
Se um dia vocês puderem ir até lá e conferir nosso trabalho, ficarei feliz, dicas e conselhos também serão muito bem-vindos. E por fim, gostaria de pedir também o link das outras edições, pois eu tenho apenas a edição nº 1.

Um grande abraço e parabéns novamente pelo excelente trabalho.

Luiz Ariel Crippa

Valeu pelos elogios Luiz!
O Jogorama é um ótimo site tanto que colocamos o link em sua resposta para o pessoal dar uma conferida também.
Quanto aos nossos reviews, nosso segredo simplesmente é - uma conversa de gamer para gamer.

Inicialmente, parabéns pela revista!
Todos os colaboradores estão de parabéns pelas matérias, e a redução de "typos" me agradou muito, como a arte.

Gostei muito dessa temática da revista, e não me incomodei pela "pequena mudança de foco" para o "retrô" mais generalizado (digo, a matéria de capa ficou meio em segundo plano, a - ótima - matéria sobre o Autobahn roubou meu foco e me deixou curioso), achei muito legal; apenas como um gosto pessoal (não pretendo nem dar conselho ou sugestão, tá muito bom assim, mas eu tenho que falar por mim) queria que a revista seguisse o caminho que tomou na segunda edição: comentários sobre retrogames como o principal, e comentários sobre a época de cada game, algo que vcs estao fazendo muito bem. Sou um pouco mais novo, comecei a jogar no Master System, e meu primeiro console É um Mega Drive, mas seus textos me fazem realmente entrar na época do Atari! Além disso, as resenhas estão muito boas, e várias delas vão me servir como "wishlist"!

Mas, como fã assumido de Nights, devo dizer: o nome do diretor da série é Takashi Iizuka (o que não faz diferença na pronúncia, só confusão com a letra "l"). De resto, 100% parabéns! Ler uma resenha de quem ENTENDEU o game é ótimo! E também informação nova, eu não sabia que a engine de Nights foi cogitada para Sonic Extreme, mas depois de ler pareceu óbvio quando revi os vídeos no youtube!

Já como fã de Street Fighter, acho que foram um pouco duros com SF3, lançado em meio a KOFs e MvCs, e quando começa o "declínio" dos arcades e games de luta. Como dito, é um game técnico e acho que ele serviu pra manter os fãs do estilo de luta da série, em vez de conseguir novos - e, IMO, só se achou no 3rd Strike, e como é com algumas pérolas, só é reconhecido mais tarde..... SF4, por outro lado, saiu na melhor época possível, quando tecnologia se encontra com o saudosismo. De todo modo, gosto dos dois!

E fiquei pasmo com a idéia do vídeo na revista! Quando li/assisti, pensei "ESSES CARAS ACERTARAM EM CHEIO!!!" Uma revista fazendo bom uso dos recursos existentes. Vcs anteciparam a experiência do e-paper pra mim! E com muito estilo! Os desafio a me surpreenderem novamente!
[nota: o vídeo também rodou perfeitamente no FoxIt Reader 2.3]

Finalizando, parabéns (outra vez) pela revista! No aguardo da próxima edição!

Tadeu Dias Alves

Obrigado Tadeu pelos elogios e também pela correção de Nights. Você acha que fomos duros com Street III? Adoramos este jogo porém, querendo ou não, a Capcom deu umas vaciladas que por um lado, corrigiram com toda maestria em Street IV.
Quanto aos videos, precisamos estudar uma maneira de disponibilizar os mesmos já que o arquivo da revista fica um pouco pesado.
Novidades não faltarão com as próximas edições da Game Sênor.

Pode Ter certeza!

ESPECIAL

Por André Nesman

André Nesman conta como foi a experiência de ter presenciado um dos maiores eventos de game music do mundo pela primeira vez.

Fotos: Mano Beto

Depois de anos prometendo assistir ao VGL, consegui assistir o show deste ano pela primeira vez. Infelizmente por problemas de locomoção e transportes, deixei passar batido os show dos anos anteriores.

Indo do ponto de partida do show, tivemos a abertura com o Mega Driver (pra quem assistiu em São Paulo) que dispensa apresentações. Apesar do repertório curto e do som baixo (a casa só abriu algumas caixas para o som da banda), músicas conhecidas da galera, como a trilha de Top Gear, F-Zero e Street Fighter marcaram presença e conseguiram agitar e prender a atenção de muitos. O concurso de cosplay também foi lembrado. O mais incrível

Heavy Metal + videogame = Banda Megadriver botando para quebrar com clássicos como Top Gear, Street Fighter II, Sonic entre outros

Em tal evento não poderia faltar um bom cosplay, com é o caso deste Air Man da série Megaman

foi o cosplay de Air Man, que foi ovacionado pela galera e ganhou o primeiro lugar. Era impossível uma roupagem daquela não chamar a atenção por onde passasse.

Após o concuros, alguns vídeos foram exibidos no telão para a expectativa da platéia, mas a surpresa veio com a homenagem ao Rei do Pop Michael Jackson, no qual foram feitas montagens de vários games utilizando o personagem de Michael do Mega Drive.

Indo ao show, estou acostumado a ver alguns videos do espetáculo e sempre olhei a orquestra como aquela coisa gigantesca com um palco enorme e Tomy Tallarico correndo de um lado para o outro interagindo com o público

Tommy Tallarico dando inicio ao show sempre bem humorado

Uma das novidades do set liste neste ano,o meddley de Megaman deixou o pessoal alucinado

e ao mesmo tempo com os músicos. A primeira vista achei o palco pequeno para tantos instrumentistas. Quando a Orquestra Villa Lobos tomou o palco, me dei conta que realmente faltavam instrumentistas, se comparado aos vídeos que assisti.

O início se deu com a música tema de Castlevania, em que Tallarico entrou no palco tentando passar uma energia para o público, o que estranhamente não aconteceu. Lógico, o público aplaudiu, mas não com aquele alvoroço comparado com os grandes shows de bandas. Uma entrada de palco tímida e que ficou um pequeno vazio logo no inicio.

Deixando isso de lado, achei o espetáculo incrível. Existia hora certa para destacar vídeos, músicas e momentos cômicos. Um dos momentos que mais me fez rir durante

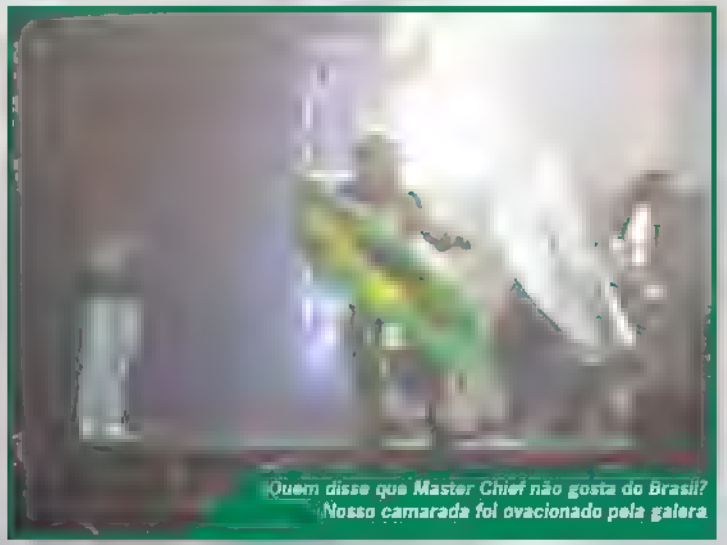
O renomado design Hideo Kojima anunciando Metal Gear como próximo tema a ser tocado

o show foi com a apresentação de Laura Intravia tocando o tema de Zelda vestida de Link. Toda vez que ela tentava tocar, a fada Navy atrapalhava ela. De repente, a fada parou e tocou um pequeno trecho da música tema de Super Mario Bros. Não teve um na platéia que não deu risada desta cena. Fora isso, a apresentação de Laura foi muito boa, mostrando ser uma flautista espetacular. Além de Zelda, ela também mostrou sua voz no tema de God of War, juntamente com Laurie Robinson. A platéia também deu seu show. Enquanto uma pessoa da platéia subiu ao palco para mostrar sua performance em Guitar Hero Aerosmith, tocando Sweet Emotion (o cara jogou no Expert e arrasou), ver o carinha correndo de um lado ao outro fingindo ser a nave de Space Invaders foi hilário, enquanto tentava falar um inglês "embromation" com Tomy Tallarico.

Como todo espetáculo, há um certo momento de euforia total, e esse momento pra mim foi em One-Winged Angel,

Claro que o clássico tema de Sephiroth One-Winged Angel, não poderia ficar de fora

Outro momento de surpresa para para os fãs, ouvir ao vivo Crono trigger



Quem disse que Master Chief não gosta do Brasil? Nosso camarada foi ovacionado pela galera

tema de Sephiroth em Final Fantasy VII. Ver a platéia vibrando ao ser anunciada por Tallarico foi extremamente empolgante. O clássico e inesquecível tema chegou a ser cantada (ou pelo menos tentaram) na parte do coral, e até uma pessoa dançando (uma mulher estava realmente dançando do meu lado, mas se empolgou totalmente ao começar a música) por causa da trilha. Infelizmente quem esperava vídeos de batalhas (como eu) de Cloud e Cia. de FFVII ficou decepcionado e tiveram que se contentar apenas um slide de fotos com os personagens e alguns Cosplays dos heróis do game. Tudo isso porque à Square-Enix não libera as imagens para o show. Uma pena.

A modificação do repertório foi perceptível para todos. Quem esperava o mesmo show dos anos anteriores (eu mesmo estava esperando a execução da série Myst e tive que me contentar em assistir apenas por vídeos dos anos anteriores) ficou apenas na lembrança dos outros anos. Em compensação, músicas que ninguém esperava foram tocadas com êxito. Talvez a surpresa da noite tenha acontecido logo no final do espetáculo, com o aclamado Chrono Trigger/Chrono Cross. Isso se deu pela vibração do público ao ser anunciado quando Tallarico finalizou o show e voltou ao palco para a execução final.

Nem tudo são flores. Era perceptível ao ouvido de muitos um playback de instrumentos sendo executado de fundo, talvez para suprir a falta de alguns músicos da orquestra. As vezes, o pessoal perguntava se era mesmo a orquestra executado ao vivo cada trilha. Mesmo assim, achei esse fator decepcionante na noite.

Com prós e contras, o show foi muito bem vindo, tendo em vista que o Brasil carece de eventos de games. Felizmente estamos sendo lembrados todos os anos por Tomy Tallarico. Espero pelo próximo ano com entusiasmo.

TOMMY TALLARICO

O simpático compositor de trilhas de games e também idealizador do projeto Video Games Live conversa com a Game Sênior.

Por Mano Beto

Game Sênior: Quando começou seu interesse por game music?

Tommy Tallarico: *Em toda minha vida, games e música eram meus grandes amores, mas eu nunca pensei em colocar os 2 juntos. A primeira música de videogame que eu prestei atenção foi a música do Donkey Kong (Momento em que Tallarico imita sons do game Donkey Kong e depois imitou os sons de Mario Bros).*

GS: Existe alguma música que você ainda não tocou no VGL e gostaria de tocar?

Tommy Tallarico: *Nós estamos sempre colocando músicas no show! Gostaria de uma do jogo Earthworm Jim onde eu trabalhei, também mais Final Fantasy, Secret of Mana, Pokémon, Super Smash Brothers e Super Street Fighter para os brasileiros.*

GS: Você sabia que Street Figher é muito popular no Brasil assim como Final Fight?

Tommy Tallarico: *É? Final Fight é popular no Brasil? Eu não sabia!*

GS: Existem outros projetos além do VGL no futuro?

Tommy Tallarico: *Sim, estou trabalhando em uns projetos relacionados com música, não com videogame mas com música. Estou empolgado com isso e sempre faremos VGL porque a cada ano é mais acessível.*

GS: Qual a importância do trabalho de Yuzo Koshiro na década de 1990?

Tommy Tallarico: *Ah Yuzo! Ele é um amigo meu e no começo dos anos 90 tivemos clássicos como Streets of*

Earthworm Jim, uma das mais famosas composições de Tommy Tallarico

Rage e Actraiser. O trabalho dele é muito melódico e ele com certeza é um dos compositores TOP, especialmente nos anos 1990.

GS: Qual compositor de destaque no cenário atual em sua opinião?

Tommy Tallarico: *Nossa! Você quer dizer hoje em dia? Nossa, tem tantos compositores ótimos! Agora se contarmos popularidade, provavelmente Nobuo Uematsu do Japão e outro muito popular hoje em dia é Koji Kondo que é o compositor por trás de Zelda, Mario, Starfox e muitos outros jogos maravilhosos. Eles também são muito importantes, possivelmente esses dois possuem suas músicas muito mais reconhecida hoje em dia.*

GS: Qual a diferença do método de produção musical nos anos 90 e agora?

Tommy Tallarico: *Tem uma diferença enorme, quando eu estava no começo dos anos 90, tinham muitos "blups e bops" que tínhamos que usar para parecer alguma coisa e o foco era todo na melodia e não tínhamos muitos instrumentos e arranjos, tinha que ser tudo focado na melodia e é por isso que muitos dos grandes clássicos foram criados nessa época porque o forte eram as melodias, assim como Super Mario, Tetris, Metroid, Castlevania e outros. Porque você tinha que ter uma grande melodia! No meio dos anos 90 poderíamos usar músicos ao vivo mas não tínhamos orçamento para isso, só na virada do século que vimos jogos como Halo, Metal Gear, Kingdom Hearts, God of War, Final Fantasy e esses jogos começaram a produzir trilhas orquestradas e o desafio maior hoje é que gastamos muito tempo produzindo a música, gravando, mixando e fazendo isso eu tenho medo que os compositores se foquem somente nisso e esqueçam da melodia e precisamos sempre lembrar da melodia, porque o mais importante é criar músicas memoráveis que as pessoas gostem. É interessante que no VGL cobrimos tudo isso e começamos com Pong, vamos para Mario e Metal Gear pelo meio.*

GS: Qual a sua opinião dos jogos que não tem uma trilha original, como GTA que usa muitas músicas licenciadas?

Tommy Tallarico: *Eu acho isso fantástico! Acho que alguns jogos com músicas licenciadas são melhores. Jogos como GTA que usam uma estação de rádio, Guitar Hero e Rock Band não seriam os mesmos sem músicas licenciadas, jogos de corrida ficam ótimos assim, jogos de esporte como Fifa Soccer, Madden Football usam músicas licenciadas de maneira maravilhosa. Eu trabalhei no primeiro Tony Hawk e eles perguntaram se devíamos fazer músicas originais, eu sugeri que ao invés de tentar emular músicas alternativas como punk e rock, elas deveriam ser licenciadas assim como nos filmes, como Matrix que usava músicas licenciadas e música original. Música original é maravilhosa também e ambos podem conviver juntos como Halo e isso é bom. Também existem jogos que nunca teriam músicas originais como Final Fantasy, mas Kingdom Hearts tem ambos e isso é maravilhoso.*

GS: *Existe algum artista brasileiro que você admire?*

Tommy Tallarico: *Tem sim, claro... (Tallarico pensando). O meu Deus! Esqueci o nome dele! O cara que nomearam o aeroporto com o nome dele no Rio de Janeiro...(risos).*

GS: Tom Jobim? (risos).

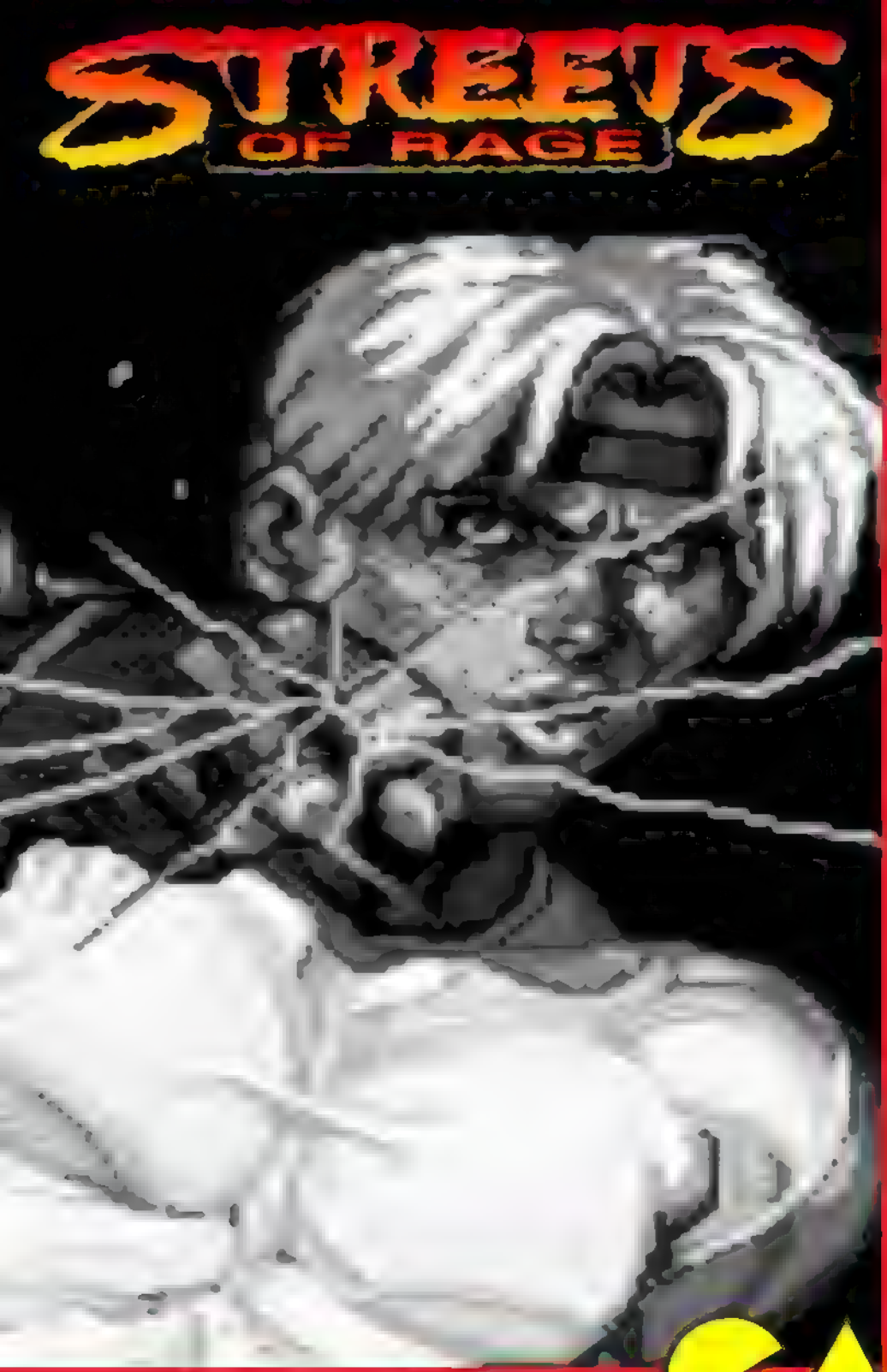
Tommy Tallarico: *É isso! Tom Jobim! Ele é o compositor que eu mais admiro do Brasil.*

GS: Na revista Game Sênior existe uma sessão chamada "Este jogo me lembra.." no qual um convidado fala de alguma lembrança que um determinado jogo traz. Gostariamos de saber se você tem algum jogo que lhe traga ou resgata uma sensação de nostalgia.

Tommy Tallarico: *Eu me lembro de um momento. Eu me lembro da primeira vez que eu joguei Space Invaders, eu tinha 9 anos e meu pai me levou para Disney, devia ser 1978. Cresci em West Coast Califórnia. Sempre quis ir a Disney e no meu aniversário de 9 anos ele me levou para lá. Minha festa de aniversário de 9 anos tinha carrinhos de bate-bate e várias outras coisas, mas aí eu e meu pai jogamos Space Invaders o dia inteiro até as 9 da noite. No próximo dia fomos para outras atrações na Disney, mas meu pai e eu decidimos voltar e jogar Space Invaders novamente o dia inteiro, gastamos quase 100 dólares em fichas, essa é a minha grande lembrança com jogos. Agora meu pai trabalha para mim, nos vemos todos os dias e até comprei uma máquina original do Space Invaders para nos lembrarmos desse dia.*

A Game Sênior agradece imensamente ao apoio dado pela Conexão Cultural, em especial ao Thadeu, Sérgio e Marcelo para a realização desta matéria.

GAME
SÊNIOR
Diversão do passado sempre presente!



Começo da década de 90... Época de filmes do Van Damme, Steven Seagal e do grande Chuck Norris, gente que adorava sair dando porrada em criminosos e serem os maiorais do pedaço. E essa testosterona toda não podia ficar só nos filmes (e na vida real), também foi parar nos games. No começo dos anos 90, os jogos beat' em up nos arcades estavam no auge e encontrar essas máquinas era fácil para qualquer mortal. O ambiente onde essas belezinhas ficavam, combinavam perfeitamente com o jogo. Eram casas de máquinas lotadas de marmanjos, pivetes de rua, bandidagem e todo o tipo de gente estranha (eu estava lá). Outros arcades ainda caiam na graça de parar dentro de botecos fedorentos, cheios de bêbados que enchiam o saco da gente, a molecada que rodeava a máquina e toda aquela atmosfera hostil (mas eu também estava lá). Era um clima perfeito para uma jogatina de um bom beat' em up!

Um desses jogos no arcades fez muito sucesso, um tal de Final Fight. Mas com a força dos consoles de 16 Bits bombando e isso por sinal era uma das coisas que tiravam a gente daqueles lugares proibidos para menores, aliviando assim, a preocupações de nossas queridas mamães que não viam a hora do filhinho voltar para casa e dar continuidade a pancadaria. Hehehe! Bons tempos!

CAPA

A SEGA criou o melhor beat'em up de todos os tempos. A fúria das ruas começa aqui!

Por Ney Lima

Esse fenômeno chamado Final Fight, líder então do gênero beat' em up arcadiano, foi convertido para o console da Nintendo conhecido por todos nós como Super Nintendo e rival do Mega Drive da Sega. Com isso a Sega teve que tomar uma atitude para não ficar chupando o dedo e perder assim seus fiéis jogadores. A Sega precisava de algo a altura e então... Esqueçam Final Fight... A porrada aqui é diferente, original e melhor para muitos! A Sega mostrou com quantos dentes arrancados se faz uma grande Trilogia, o arrasa quarteirão Streets of Rage ou Bare Knuckles para a galera nipônica surgiu e deixou seu nome do hall da fama entre os clássicos.

S[illegible] cara para bater e sim para encarar seu rival Final Fight [illegible] jogadores.

Streets of Rage

Streets of Rage em 1991 surgiu com o mesmo esquema dos jogos do gênero. Andar e bater era o que interessava, mas o jogo tinha sua identidade própria e trouxe muita originalidade.

A história de Streets of Rage lembra muito os filmes da antiga Força Total da BAND. Uma [illegible] organização criminosa, conhecida como o Sindicato do Crime, que era comandada pelo misterioso Mr X (misterioso até no nome), que controlava toda a cidade local (Chuck Norris adoraria estar lá) e vendo todo esse caos, um trio de ex-policiais resolveram acabar com os planos do Sindicato por conta própria e livrar a cidade da bandidagem. Esses corajosos lutadores contra o crime eram: Adam Hunter (o negão), Axel Stone (o loiro) e Blaze Fielding (a gata).

Cada personagem tinha seu ponto fraco e seu ponto forte em suas habilidades. Com isso, cada um torna-se diferente dos demais e ficava a critério do jogador escolher o personagem que achava melhor para começar a pancadaria.

Moon beach, a música do terceiro estágio, simplesmente é uma das melhores do game

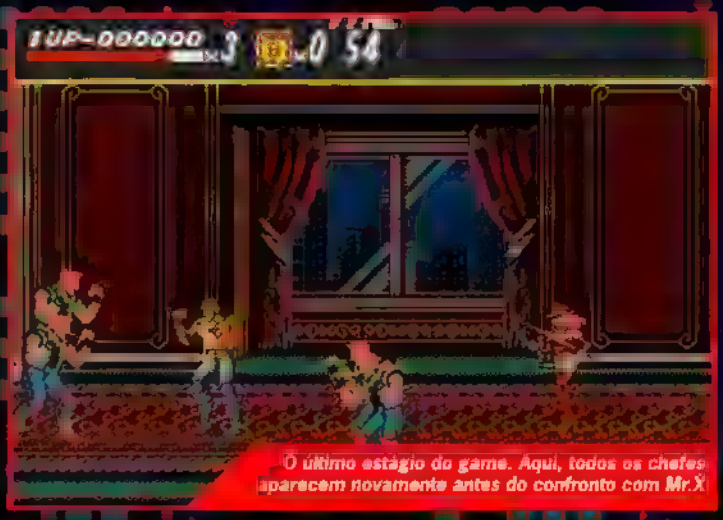
Um ponto diferencial na hora de descer o braço nos criminosos, além de voadoras e agarrões, era a jogada clássica de Streets of Rage em que o personagem, de agarrar o inimigo, dá um salto por cima e finalizava com uma jogada. Era animal fazer isso na época, além de ser original. A jogabilidade era boa, mas às vezes irritava, pois a gente tinha a leve sensação que o jogo dava preferência

As sósias de Blaze com certeza eram um dos chefes mais chatos do jogo. Mesmo jogando sozinho, as duas apareciam

para o inimigo dar o golpe primeiro que a gente. O jogo contava com armas que podiam ser utilizadas durante a fase, tais como, as clássicas facas, canos, bastões de beisebol e também podia ser usado garrafas para dar na cabeça dos cretinos e bombas de gás paralisante. Outro diferencial era a possibilidade de chamar uma ajudinha extra na hora em que a coisa apertava. Acionando o botão A do controle, o carro da polícia aparecia e um indivíduo pegava um trabuco e disparava nos famigerados inimigos.

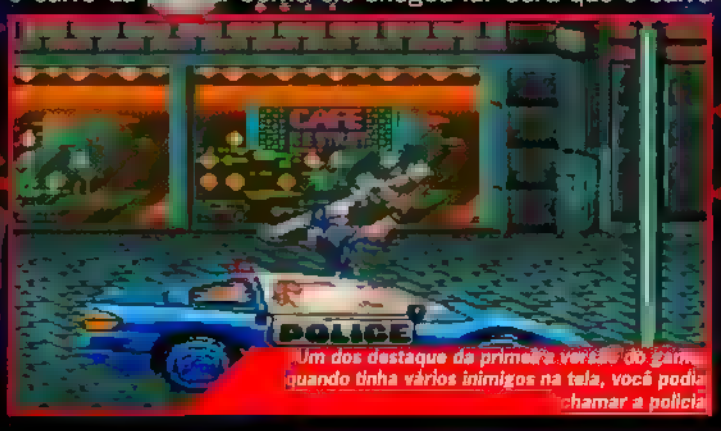
Os inimigos que encontramos durante as fases, são vagabundos, punks, prostitutas sadomasoquistas com seus chicotes, lutadores de kung-fu (que parecem o Shiryu dos Cavaleiros do Zodíaco), além dos malucos malabaristas de fogo. Não importa quem venha, o importante é dar

porrada. O som de Streets of Rage talvez seja o maior responsável pelo seu sucesso do que o próprio jogo em si. Trata-se de músicas que viraram hit e tudo isso graças ao famoso Yuzo Koshiro. O som feito para este jogo deu a alma necessária para que ele se transformasse no jogo com as melhores músicas para o Mega Drive. Cada fase com sua batida sutil e as vezes empolgante que enriquece a atmosfera de Streets of Rage. As músicas de abertura e da terceira fase são destaques e empolgam qualquer um. Valeu Yuzo Koshiro!



O último estágio do game. Aqui, todos os chefes aparecem novamente antes do confronto com Mr.X

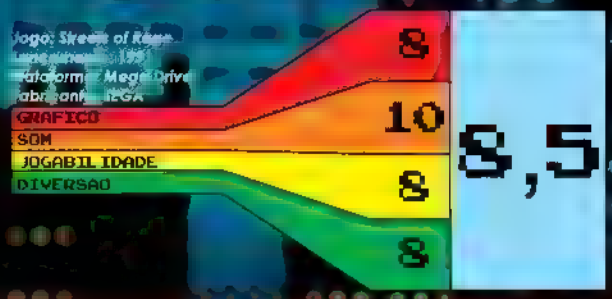
As fases passavam-se em ruas cheias de letreiros coloridos, subúrbios, a beira da praia, a bordo de um navio, em uma fábrica e em cada um desses lugares sempre existia alguém que mandava no pedaço, os famosos chefes de fase. Tem gordos que cospem fogo, lutador de luta livre (que mais parecia o Conan o bárbaro), maníacos de garras e até as irmãs revoltadas da Blaze (não eram irmãs, mas eram iguais). O pessoal da Sega andava um pouco preguiçosos e usaram o mesmo sprite da Blaze, mudando a cor da roupa para verde. Elas por sinal, aparecem na fase do navio, fase essa que tem um fato bem engraçado, onde dá pra chamar o carro da polícia! Como ele chegou lá? Será que o carro



Um dos destaque da primeira versão do game, quando tinha vários inimigos na tela, você podia chamar a polícia

estava [illegible]? Mas enfim, as sósias da Blaze também aparecem no final da mansão de Mr. X onde os jogadores terão que enfrentar todos os chefes novamente, mas o combate mais chato é com as meninas de verde. As pestes [illegible] demais e se você estiver jogando sozinho, vai ter [illegible] habilidade no controle, pois a paciência desaparece rapidinho.

Após chegar na sala de Mr. X, o esperto vilão antes de mais nada, resolvem corromper o personagem perguntando se ele não quer ser o braço direito dele e entrar para o Sindicato do Crime, isso foi outra parte muito original! Agora, ou você dá o braço a torcer e faz o BAD END, ou desce a porrada no chefão e finaliza com chave de ouro. No caso de estarem jogando em dupla e se os jogadores decidirem entrar [illegible] da força, terão que disputar entre eles e quem vencer se tornará o então braço direito de Mr. X. Streets of Rage foi um jogo que marcou época para muitos fãs, mas o boom ainda estava por vir.



Anjos da Lei!

Conheça os jovens que se uniram para combater o crime das ruas

ADAM HUNTER

Idade: 23 anos

Este ex-policial e lutador de boxe, só participa como personagem jogável na primeira versão. Seu hobby é o bonsai.

AXEL STONE

Idade: 22 anos

Assim como Adam, também é um ex-policial com habilidade nas artes marciais. Seu passatempo é o videogame.

BLAZE FIELDING

Claro, tinha que ter uma mulher para completar o time não é mesmo? A garota domina muito bem o judô e adora Lambada! Será que Blaze conhece Kaoma? Não Lembra de Kaoma? Segue link então para matar saudade: http://www.youtube.com/watch?v=SAfTlSVg73A

STREETS OF RAGE 2™

Na [illegible] Streets of Rage. Mas a Sega [illegible] verdadeiro [illegible] trabalho [illegible]

Streets of Rage 2

Streets of Rage 2 não só superou o seu antecessor, como também deixou os fãs boquiabertos com a tremenda evolução. Definitivamente foi um trabalho minucioso e primoroso tanto em gráficos, jogabilidade, diversão e principalmente na trilha sonora. Afinal, tudo foi melhorado. Como isso? Irei falar disso agora.

A história é o seguinte...

Passado-se um ano depois da queda de Mr. X (final do primeiro game), os ex-policiais Axel, Adam e Blaze seguiram caminhos diferentes durante esse período de tempo. Cada um resolve dar uma folga no grupo e trabalham por conta própria. Afinal o Sindicato do Crime estava sumido das ruas e tudo estava na paz. Um dia, um garoto chamado Skate que na verdade era o irmão caçula de Adam, faz um telefonema para Axel avisando que seu irmão estava desaparecido. Começa uma onda de crimes e o Sindicato estava de volta junto com Mr. X. Axel alerta Blaze novamente e chama seu velho amigo Max. Tudo isso dá início a mais um festival de pancadaria. De volta as ruas.

[illegible] este golpe em algum lugar.

[illegible] gráfica de SoR2 (tanto do primeiro jogo da série)

Streets of Rage 2 superou seu antecessor em todos os aspectos, começando pelos gráficos dessa maravilha. Tudo foi redesenhado. Cenários cheios de detalhes e bem coloridos, nem parecia jogo para Mega Drive. Todas as fases foram bem pensadas e que não deixa o jogo ficar enjoativo.

Agora podemos escolher entre quatro personagens, são eles: Axel, Blaze e agora Skate que vai em busca do irmão e o bombadão Max. Todos eles possuem muitos quadros de animação, diferente da primeira versão que existia poucos quadros. A Blaze que eu diga! Nada bem melhor de visual reformulado, super sexy com sua mini-saia! Ah moleque!

Os golpes aumentaram e muito, com golpes novos e até especiais que os personagens Axel e Blaze não tinham na primeira versão. Mas isso fez com que a famosa ajuda do carro da polícia tivesse que ser removida nesta versão. Ficou melhor assim!

Era uma variedade de golpes de primeira categoria. O

Os novatos

Mesmo com a ausência de Adam, SoR2 tem um grupo bacana para descer o braço junto com o os veteranos Axel e Blaze. Os novos integrantes são:

MAX THUNDER

Max é um ex-lutador profissional e amigo de Axel. Apesar de ser lento, é um lutador muito forte.

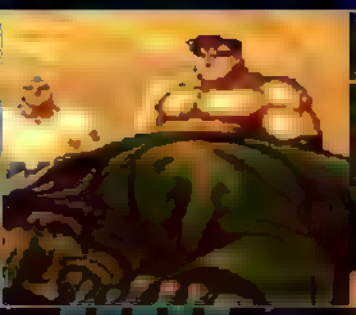
EDDIE SKATE WINTER

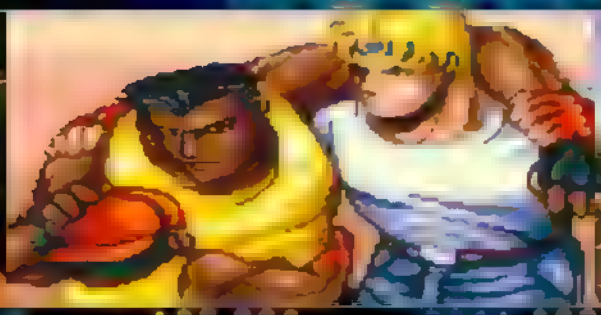
Irmão caçula de Adam, é um personagem muito ágil mas fraco em força. Uma ótima pedida para jogadores mais experientes.

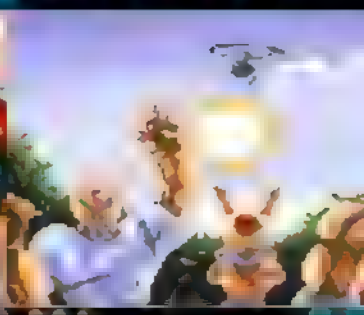
soco dragão de Axel, a magia das mãos de Blaze, a mega ombrada de Max e a giratória de Skate eram apenas um pouco das novidades nos novos comandos.

O jogo também ganhou novas armas utilizadas no combate, como as espadas. Mas tenho que dizer uma coisa... O cano é a arma mais legal do jogo! Descer o cano na cabeça dos inimigos é motivo para cair na gargalhada pó causa do barulho do impacto. Dola até em mim!

Além dos personagens principais, os inimigos ganharam detalhes, tanto no visual como em golpes e também agora possuem barras de energia para visualizarmos. Tem inimigo normal que até parece sub-chefe de tão bem feito graficamente! E se o assunto são chefes de fase, não tenho o que reclamar, porque cada um deles são sensacionais.







Destaque para Zanza (um Blanka mais dark), let que eu acho animal, o gordão boxeador com traje de cunha na fase do navio e sem esquecer de um tal de Shiva que eu comentarei mais tarde.

Em Streets of Rage 2, as fases são bem variadas, passamos por ruas, bares, pontes cheias de motoqueiros, parque de diversão, estádio, florestas, à beira da praia, navio e enfim, lugar para descer o braço é o que não falta! A dificuldade do jogo depende muito da opção escolhida (lógico), que vai do simples "easy" até o "hardest", mas também existe a dificuldade "mania" que é aberta somente fazendo um comando secreto (não tão secreto assim). Jogar na opção "mania" com dois jogadores é quebra pau para poucos, porque o nível de apelação é extremo! Mas super divertido do mesmo jeito.

O jogo também oferece a opção "The Duel", onde os jogadores podem lutar entre si com a possibilidade de usarem armas brancas. Não podemos esquecer das músicas mais perfeitas para um Streets of Rage! Criadas também pelo grande Yuzo Koshiro, que na minha opinião são as melhores de sua carreira. A trilha sonora é tão boa que dificilmente serão esquecidas pelos fãs mesmo depois de anos. Quem jogou comprovou e quem não jogou ainda, está perdendo tempo! As músicas seguem o ritmo do jogo e são batidas animais.

Já os efeitos sonoros também foram bem trabalhados, as explosões, o barulho das armas (destaque para o cano) as vozes dos personagens e inimigos entre outros davam vida ao jogo.

Ao chegar até a mansão de Mr. X e após subir o elevador na base da porrada, literalmente, encontramos o momento ecstase do jogo. Na primeira vez que joguei Streets of Rage 2 e cheguei nesta parte final, reparei um carinha parado ao lado de Mr. X que depois de fazer um pequeno movimento com as mãos, do tipo, agora é com você meu capanga, o então Shiva salta para o combate! Todo grande chefe tem um braço direito à altura e Shiva sabia muito bem como bater. Momento Força Total da BAND! Esse talvez seja um dos momentos mais legais do jogo. Depois de dar cabo à Shiva, resta agora descer o braço em Mr. X que como sempre usa sua fiel metralhadora. Trabalho não tão difícil.

Derrotando o chefão do Sindicato, resta agora curtir o final e salvar Adam que estava preso. Mas um ótimo jogo finalizado. Memorável.

Mr.X e seu braço direito Shiva (um dos inimigos mais bacanudos da série). Mais Força Total impossível.

Jogo: Streets of Rage 2
Lançamento: 1992
Plataforma: Mega Drive
Fabricante: SEGA

GRÁFICO	10
SOM	10
JOGABILIDADE	10
DIVERSÃO	10
	10

STREETS OF RAGE 3™

D

Streets of Rage 3

Em 1994, a Sega lança sua terceira e última seqüência de Streets of Rage para Mega Drive. Um jogo polêmico para todos por ser um divisor de opiniões. Será que é melhor ou pior? O que aconteceu com as músicas de Yuzo Koshiro? A versão americana teve censura e retirou o primeiro chefe do jogo da versão japonesa, o então, rapaz alegre Ash. Puritanismo americano! Gráficos melhores... Mas não tão melhores assim! Afinal, Streets of Rage 3 era para ser a cereja do bolo nesta trilogia famosa, mas não foi.

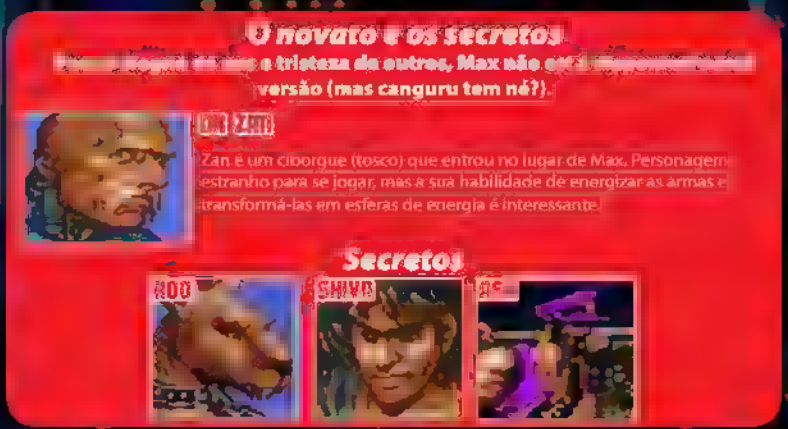
A história por trás de tudo... Os criminosos ressurgem mais uma vez e erguem o Sindicato que por sua vez, espalha bombas pela cidade e ainda seqüestra o chefe da polícia para manter as autoridades longe de seus planos. Além do sumiço de políticos, e os mesmos, sendo substituídos por andróids, as coisas pioram para Axel, que tem a culpa pelos acontecimentos! Axel não pensa duas vezes, tenta limpar a sua barra e acabar de vez com esses criminosos. Mas uma vez a pancadaria vai rolar solta.

Melhor ou pior? Eu particularmente não quero ser vilão neste review, mas fiquei indignado pelo seguinte motivo (ou pelos vários motivos), depois de termos salvo a pele de Adam no jogo anterior, eu jurava que teria a possibilidade de jogar com ele neste jogo. Mas não! A Sega pisa na bola e ainda retira o grandalhão Max que é um personagem muito bacana para deixar que Zan (um ciborgue tosco) entre para o grupo principal. Isso foi a primeira mancada neste jogo.

Em SoR3 os personagens ganharam golpes especiais com as armas

Ex-integrante do Village People não teve chance na versão americana! Ui.

O grupo tem como personagens, Axel, Blaze, Skate e Zan (tosco), além da possibilidade de jogar com Shiva (Eba!), um canguru chamado Roo (Deus é pai!) e o rapaz alegre Ash que só existe na versão japonesa Bare Knuckle 3. Censurado pelo puritanismo americano!



Os gráficos por sua vez, fazem o Mega Drive suar, porque consegue ser os melhores da série! Personagens principais, inimigos, fases e tudo mais com altíssimos detalhes. Mas eu pergunto... Se os gráficos estão melhores, porque ao jogar o game eu não consigo gostar de algumas coisas que vejo? Exemplo disso é a Blaze, parece que está toda torta. Alguns golpes especiais que eram legais na versão anterior, perderam um pouco o visual. O jogo tem um clima mais dark, ficou bonito mas estranho ao mesmo tempo! Mas tá valendo!

A jogabilidade em Streets of Rage 3 ficou mais rápida e

agora os personagens podem correr pela fase, isso deu muita mobilidade ao jogo. Além dos golpes já existentes, os criadores conseguiram acrescentar ainda mais. Poxa vida! Tem golpes de tudo quanto é jeito e ainda dá pra evoluir os golpes especiais. Conforme você avança pelo jogo uma estrela aparecerá abaixo da barra de energia indicando que seus golpes especiais evoluíram. As armas que sempre existiram na série agora podem ser usadas para desferir golpes especiais também, mas cada personagem é especialista em determinadas armas. Neste terceira versão, golpes novos é o que não faltam.

Os cenários por sinal são poucos os que merecem destaque pela criatividade, alguns são chatos de se jogar, mas a danceteria eu tenho que admitir que é bem bacana pelos efeitos de luzes, pena que a música é ruim (desculpa Yuzo). Agora a parte mais engraçada é uma que precisamos bater em muros para derruba-lós, enquanto um carinha com seu trator, tenta passar por cima da gente. Tínhamos que derrubar os muros na porrada sem esquecer de dar porrada no trator para afastar o infeliz da gente! Heheheh! Haja punhos de ferro viu! Isso foi engraçado.

Além de robôs, em SoR3 lutamos até com tratores!

Entre uma fase e outra, o jogo dá a chance de ver um pedacinho da história e isso foi um lanche bem legal que não tinha nos jogos anteriores.

Muitos inimigos ficaram com um visual estranho e outros sem graça. Destaque para as irmãs [illegible] das que aparecem no final da fase da danceteria (lembram das irmãs Blaze no primeiro game?).

Com a chance dos androids, o jogo em muitos momentos tem cara de "Exterminador do Futuro", isso é perceptível ao derrotar o clone de Axel e também ao encontrar Mr. X em sua [illegible]. Sei lá, pra mim não ficou legal, acho que a Sega tentou fazer de tudo um pouco e esse pouco não deu em muito coisa, acabou se perdendo nas idéias. Mas Streets of Rage 3 ainda é um bom jogo, vale a pena

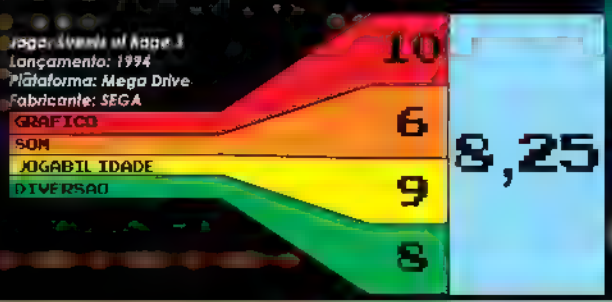
O mal nunca morre! As "irmãs" da Blaze de SoR 1 voltaram bombadas!

jogar. Mas o que fazia Streets of Rage ser tão bom de ser jogar? Onde estava a alma do jogo? Onde estavam as maravilhosas músicas...

As músicas foram o fator principal que dividiu opiniões em relação ao game e fez com que o mesmo perdesse credibilidade de alguns fãs. Yuzo Koshiro não fez, como sempre o fez. A marca registrada da série transformou-se em músicas repetitivas e sem criatividade, muitas vezes chatas e tediosas, poucíssimas se salvam! Isso doeu em muita gente que estava acostumada a jogar com volume alto. Talvez Yuzo, naquela época, tenha passado por uma fase difícil da vida, [illegible] mesmo?

O jogo ainda conta com dois finais. Um quando os personagens conseguem salvar o chefe da polícia e o outro quando a missão fracassa. Pra falar a verdade, qualquer final está bom, porque neste momento você estará satisfeito e não vê a hora do jogo acabar. Não estou [illegible], é verdadeiro.

Aqui fecha uma trilogia que ficou famosa primeiramente por suas músicas e [illegible] como um jogo de beat' em up grandioso com a chegada de Streets of Rage 2. O clássico da pancadaria da Sega foi usado e acertou no título, teve seus altos e baixos mas garantiu a diversão de muitos jogadores pelo mundo a fora. Para mim, a trilogia Streets of Rage é igual a trilogia Matrix. O primeiro é clássico, o segundo é pura adrenalina e o terceiro tinha tudo para ser o melhor e não foi. Mesmo assim agradeço a equipe da Sega e a Yuzo Koshiro! Obrigado.



Streets of Rage Remake apesar de não ser um título oficial da Sega, mostrou que o pessoal da Bombergames não brinca em serviço e "re-criou" um game inicial com base em Streets of Rage 2.

O trabalho aqui foi feito com muito [illegible] dicado totalmente aos amantes da série. P[illegible] este game traz trabalho melhorado [illegible] começarmos com os títulos oficiais.

Além da possibilidade de jogar com todos os personagens da série, muitas coisas foram acrescentadas e isso tudo não poderia ficar de fora desse especial em nossa revista.

As fases ganharam caminhos alternativos durante o game, acrescentando um replay muito bacana. São vários novos caminhos, com direito a fase em que os personagens andam de moto que foi retirada da versão final de SoR 3. O jogo ficou enorme e para os amantes da pancadaria, fases é o que não faltam!

A jogabilidade é uma mistura de SoR 2 e SoR 3, com golpes novos, ótima jogabilidade e a possibilidade de correr igual em SoR 3. A ajuda do carro da polícia existente somente na primeira versão deu lugar ao helicóptero que detona os inimigos com seu bombardeio aéreo. Muito bacana!
As explosões ficaram mais legais, além dos efeitos em algumas fases, exemplo disso é quando enfrentamos o Barman na chuva, onde até relampeja. Show de bola!

Novas fases e músicas refeitas. O Pessoal da Bombergames trabalhou muito em SoRR

A dificuldade está bem alta, com muitos inimigos na tela e para seguir em frente você precisa de muita ginga e total domínio dos comandos.

O som foi totalmente refeito e merecedor de elogios até de Yuzo Koshiro pelo belo trabalho da galera da Bombergames. O jogo agora tem músicas remixadas com som cristalino que deixa o jogo ainda mais agradável de se jogar. Vale a pena conferir este remake incrível que [illegible] tão bom (ou melhor) do que Streets of Rage 2. Eu dou nota 10 em tudo!

Para baixar o game, acesse o site:
http://www.bombergames.net

A trilha sonora de Streets of Rage

Confira as faixas de cada versão de Streets of Rage. As faixas em azul, são as trilhas de destaque da Game Senior.

Character Select

Round Clear
Dilapidated Town

Stealthy Steps
Violent Breathing
The Last Soul

My Little Baby (Good Ending)
You Became the Bad Guy
Up & Up

Name Entry
Game Over

Keep the Ground (Arranged)
Last Soul (Arranged)
The Street of Rage (Arranged)

In The Bar

Ready Funk
Dreamer

Too Deep

Wave 131

Expander

Good End
Walking Bottom
Little Money Avenue

Spinning Machine
Boss Download
Beat Ambience
Cave II
KAMADECOCO
The Poets I

Percussion
Moon
Happy Paradise
The Poets II
Random Cross

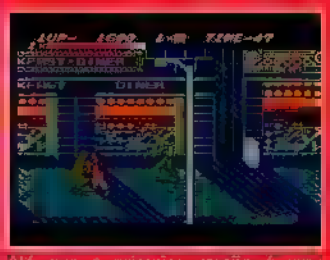
Inga Rasen
Bulldozer

Good End
Nightclub
Zeed Cargo

Beast X
Bad End II
Guang Xi

Game Over

Streets of Rage nos 8 bits



Até que a primeira versão é uma conversão bacana para o Master

Mas a segunda...Bem, não podemos dizer o mesmo...

HQ de Streets of Rage

YUZO KOSHIRO

A lenda da Game Music de todos os tempos!

Por Mano Beto

Yuzo Koshiro atualmente

Um dos grandes ícones da game music dos anos 1990, Yuzo Koshiro nasceu em Hyno, cidade localizada em Tokyo em dezembro de 1967. Com apenas cinco anos de idade, o cara já sabia tocar violino, provando mais uma vez que já tinha uma intimidade com a música antes mesmo das grandes composições que viriam a se destacar futuramente.

Koshiro tem várias composições em sua carreira como Actraiser (SNES), The Revenge of Shinobi (Mega Drive), Sonic the Hedgehog (Master System) e Super Adventure Island (SNES) são alguns exemplos de seu currículo. Contudo, uma coisa é fato, SoR foi seu principal trabalho, tornando-o famoso no mundo inteiro. A moral do cara era tão grande para a época que na tela título do jogo, tinha o nome dele abaixo do nome do game, um privilegio para poucos até então.

Fã de dance music (e seus estilos como house, italo dance entre outros que era a sensação do inicio dos anos 1990),

Actraisers 2, um clássico que também leva a assinatura de Koshiro na trilha sonora orquestrada

Super Adventure Island tem uma trilha sonora tão dançante quanto Street's of Rage 2

Koshiro usou muito desta paixão para as composições de SOR (com exceção da terceira versão). Artistas como Soul II Soul, Black Box, Inner City (que é até o nome da segunda fase da primeira versão de SOR), são alguns dos exemplos mais nítidos aos nossos ouvidos.

O Belo tema de introdução, que ficou eternizado na segunda versão da trilogia, por exemplo, tem muita semelhança com o hit Keep On Movin' do Soul II Soul. Outros hits da época também serviram de inspiração para as composições como Big Fun do Inner City, Back To Life também do Soul II Soul e I Don't Know Anybody Else do Black Box.

Recordo-me que na época, eu achava a sonoridade muito semelhante com os grandes hits citados da época. Mas quando eu cogitei isto com um amigo, fui tachado de louco, afinal de contas, naquela época a game music estava apenas começando. Imagina uma pessoa ouvir música de

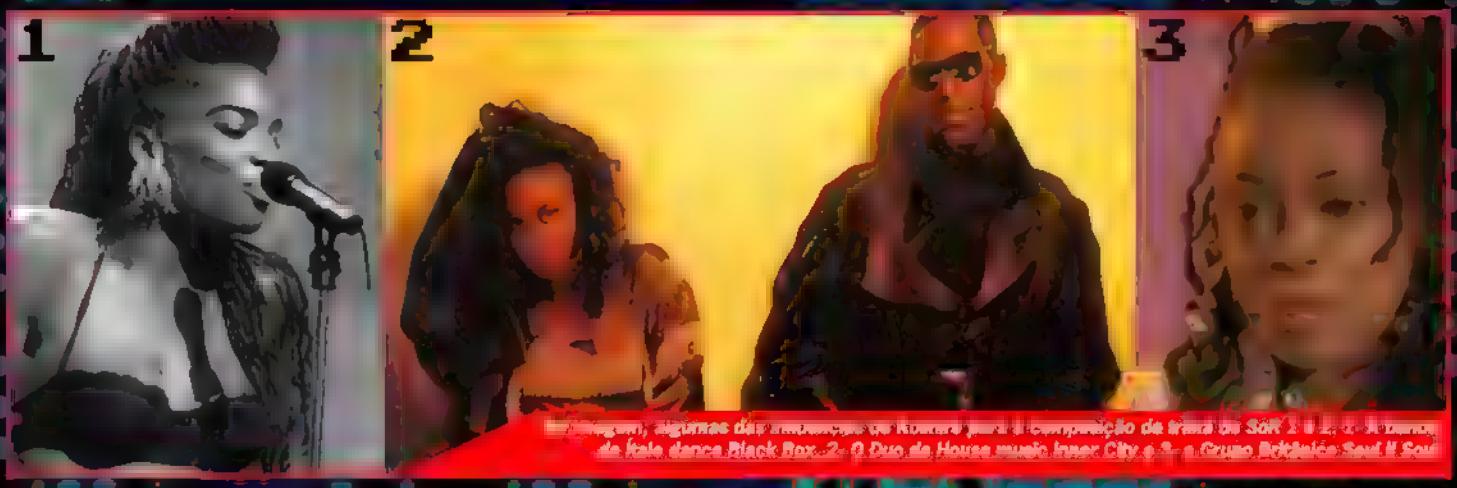
Negócios em Família

A Ancient (nome no qual pode ser visto em Beyond Oasis do Mega Drive) é o nome da empresa fundada pela mãe de Yuzo Koshiro, Tomo Koshiro. Além da mãe, a irmã Ayano Koshiro também fazia parte da companhia com seu conhecimento em design (SoR2 e Actraiser são alguns de seus trabalhos com o irmão). Isso que é trabalho em família não?

videogame e ainda falar que ela se parece com músicas reais! Mas vem cá, ambas não são reais? Cada uma que a gente ouve nesta vida não é mesmo?

Se SoR1 e SoR2 foram o marco da sua carreira, não podemos dizer o mesmo da terceira versão da trilogia. Não que seja o pior trabalho dele, mas nem de longe pode ser comparado com as composições das primeiras versões. Saindo da dance music, (até porque em 1994 o gênero não fazia mais sucesso, deixando espaço para a entrada da música eletrônica), Koshiro fez um trabalho totalmente experimental junto com Motohiro Kawashima que não agradou grande parte dos fãs e da crítica especializada.

Após isto, outros trabalhos também seguiram o mesmo destino do SoR3 no quesito qualidade, como o excelente RPG de ação do Mega Drive Beyond Oasis, que tem suas composições sem brilho comparado com o game que teve



Na imagem, algumas das influências de Koshiro para a composição de trilha de SoR 1 e 2: 1- A dance de Itale dance Black Box, 2- O Duo de House music Inner City e 3- o Grupo Britânico Soul II Soul

um certo destaque para a época. Podemos dizer o mesmo para Shinobi e Batman Returns do Master System e Game Gear.

Nem mesmo Shenmue, que possui uma ótima trilha sonora orquestrada foi suficiente para levantar o nome Yuzo Koshiro ao estrelato novamente. Desta vez, o nome de destaque era do talentoso Yu Suzuki, um talentoso designer da SEGA que apostava em um jogo totalmente inovador e ambicioso. Tal fato da grandeza de Shenmue, pode ser visto hoje em jogos como God of War (Por conta dos Quick "aperte botão no momento certo" Time Events) e claro, a séria GTA.

Um de seus mais recentes trabalhos foi o mediano Castlevania: Portrait of Ruin para o Nintendo DS e Lost Regnum, um RPG ação do PSP.

Como podemos ver, Koshiro ainda está na ativa, mas sem o glamour da fama de outrora. Entretanto, isso jamais apagará das nossas lembranças, sua assinatura no mundo da Game Music que no passado mesmo sem todo o aparato da tecnologia digital, um homem fez músicas com um simples processador FM no qual ficará em nossos ouvidos para sempre.

Música, música e mais música!

Ficou curioso em ouvir as músicas das influências de Yuzo Koshiro? Abaixo segue os links dos vídeos no youtube. Para o pessoal que tem mais de 26 anos, com certeza vai lembrar da época que os sons dominavam as pistas de dança. Ainda tem um link com a clássica música de introdução de SoR2 para um comparativo com o hit Keep on moving do Soul II Soul.

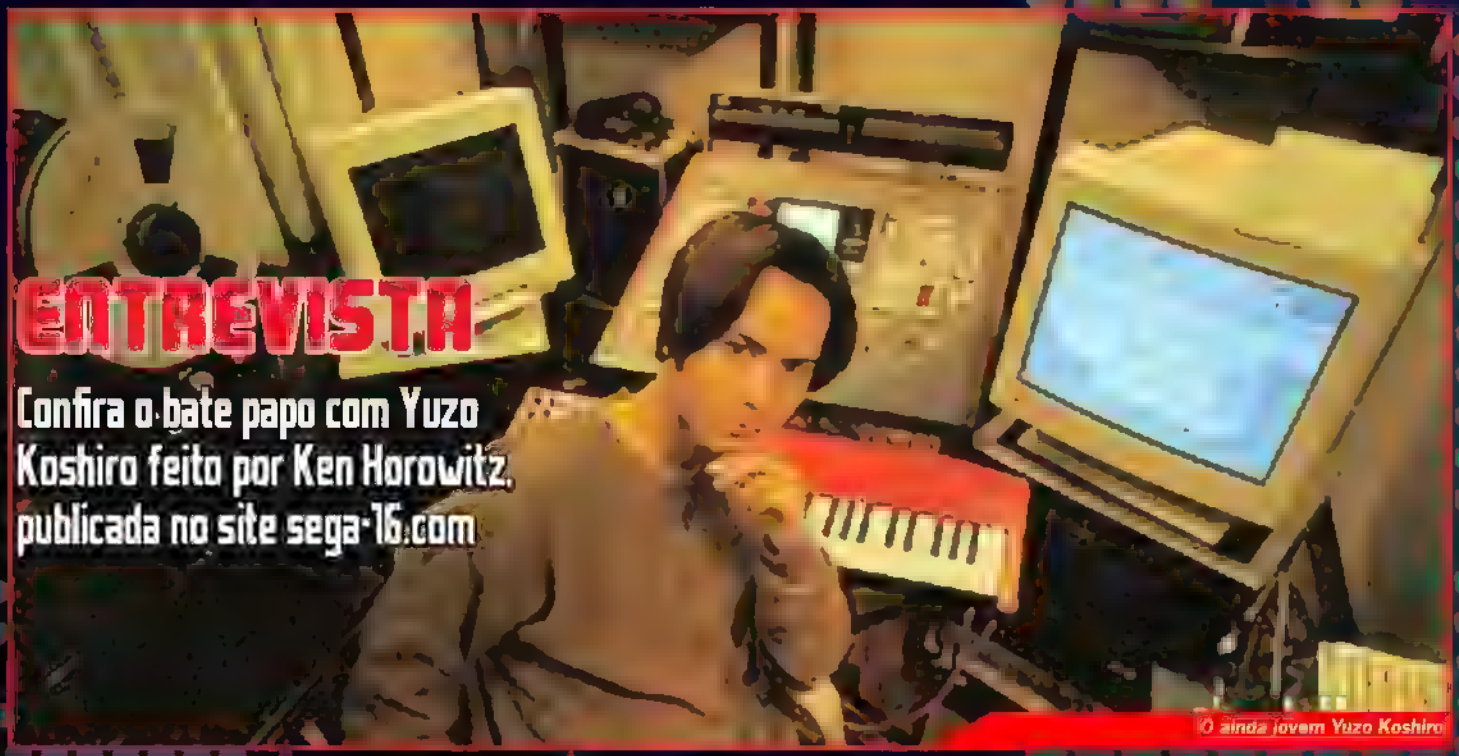
Clique nos nomes para acessar os vídeos

Soul II Soul

Inner City

Black Box

Introdução Street's of Rage 2



ENTREVISTA

Confira o bate papo com Yuzo Koshiro feito por Ken Horowitz, publicada no site sega-16.com

O ainda jovem Yuzo Koshiro

Sega-16: Grande Koshiro! A trilha sonora de Revenge of Shinobi é considerada uma das favoritas dos fãs da era 16-bits e muitas pessoas ficaram desapontadas quando você não foi o compositor em Shinobi III. O que aconteceu? Você se apresentou para fazer as músicas de Shinobi III?

Yuzo Koshiro: Obrigado! Eu acho que eles escolheram um conceito diferente do Shinobi anterior. Se esse foi o caso, era melhor chamar outro compositor.

Sega-16: Houve algum faixa de Revenge of Shinobi que você teve que deixar de fora? Caso tenha, o que aconteceu?

Yuzo Koshiro: Não, nenhuma foi deixada de fora.

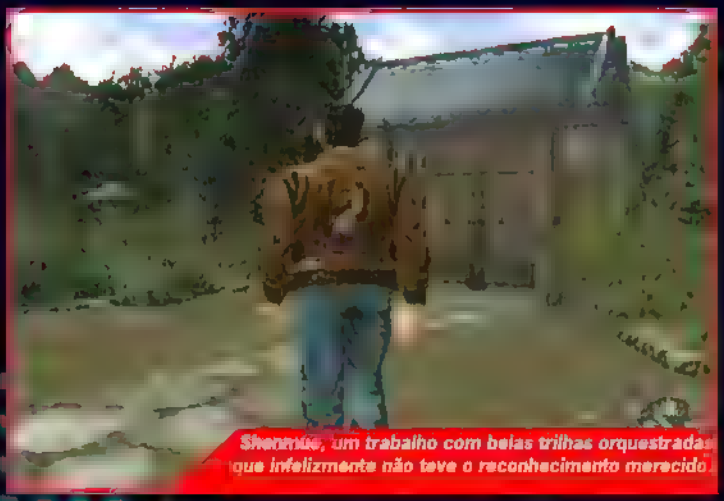
Sega-16: A trilha sonora de Streets of Rage soa muito mais clara e é mais pesada que Revenge of Shinobi. Você teve acesso a mais equipamentos ou foi apenas uma questão de estar mais familiarizado com o que o hardware do Gênesis poderia oferecer?

A versão de Sonic do Master System, com a trilha sonora assinada por Yuzo Koshiro, você sabia

Yuzo Koshiro: Eu usei os mesmos equipamentos. Eu não mudei nada no sistema. No entanto, eu propositadamente criei o som novamente para adicionar mais peso na música. Isso foi muito importante para as músicas.

Sega-16: Seu trabalho em Streets of Rage 3 parece um pouco mais experimental do que os outros e isso rendeu algumas críticas quando o game foi lançado. Como você se sentiu sobre isso dentro da série musicalmente?

Yuzo Koshiro: Eu não me importava com as críticas porque eu faço um esforço para adicionar "ar fresco" nas músicas e sempre foi assim em minhas composições. O som de SoR3 foi influenciado especialmente pelo hard techno que se tornou popular no início dos anos 90. Para este tipo de som experimental e inovador, usei o conhecido "auto sistema de composição musical" que gera partituras musicais de forma automática e rapida. Graças a este sistema, você pode gerar alguma idéia musical e sons que



Shenmue, um trabalho com belas trilhas orquestradas que infelizmente não teve o reconhecimento merecido

você normalmente não poderia imaginar por conta própria. Este método foi muito raro na época, mas recentemente ele foi se tornando popular, especialmente entre criadores de techno/trance. Eles propositadamente usavam para obter sons inesperados e estranhos.

Sega-16: O que exatamente aconteceu com Streets of Rage 4? Disseram que os executivos da Sega não estavam familiarizados com a franquia quando você se aproximou deles. Os executivos realmente não possuem contato com suas próprias marcas?

Yuzo Koshiro: Eu acho que foi por causa do longo tempo desde o último jogo (Streets of Rage 3).

Sega-16: Com o lançamento de Streets of Rage 1 e 2 para o Virtual Console do Wii, Streets of Rage 2 no Xbox Live Arcade e o remake dos BomberGames, pelo jeito a franquia ainda está nos olhos do público. Existe uma chance de sair alguma nova seqüência do game? O que você acha?

Yuzo Koshiro: Eu ouvi dizer que a série Streets of Rage para o Virtual Console do Wii tem mantido uma alta rentabilidade desde o seu lançamento, por isso acho que há alguma possibilidade de fazer uma nova seqüência do game. Ou melhor ainda, eles devem fazer! Mas eu não sei se meu envolvimento no mesmo.

Sega-16: Beyond Oasis é um dos games favoritos entre os fãs do Genesis e seu antecessor para Saturno foi bem recebido. Será que vamos ver um outro jogo de Beyond Oasis?

Yuzo Koshiro: Eu atualmente não tem planos para um novo game. Mas seria ótimo se fosse lançado para o Ninterndo DS algum dia.

Sega-16: Qual é o seu relacionamento com a Sega agora?

Yuzo Koshiro: A divisão de som pode se envolver em algum jogo em um futuro próximo.

Sega-16: Finalizando! Qual o próximo trabalho seu e da Ancient?

Yuzo Koshiro: Etrian Odyssey II.

Curriculo

Por fim a trilha que levou Koshiro ao estrelato, porém o compositor tem outros trabalhos conforme listagem abaixo:

Xanadu Scenario II - PC-88 , PC-98

Romancia - PC-88

Dragon Slayer IV / Legacy of the Wizard - Famicom / NES

Ys - PC-88 , PC-98

Sorcerian - PC-88 , PC-98

Algarna - Sharp X1

Bosconian - Sharp X68000

Ys II - PC-88 , PC-98

The Scheme - PC-88

Misty Blue - PC-88

The Stickman is Back - [Unreleased]

The Super Shinobi / Revenge of Shinobi - Mega Drive / Genesis

Thrice (Slice) - Sharp X68000

Bare Knuckle / Streets of Rage - Mega Drive / Genesis

ActRaiser - Super Famicom / Super Nintendo

ActRaiser 2 - Super Famicom / Super Nintendo

Super Adventure Island - Super Famicom / Super Nintendo

Super Adventure Island 2 - Super Famicom / Super Nintendo

Sonic the Hedgehog - Sega Master System , Game Gear

Bare Knuckle II / Streets of Rage 2 - Mega Drive / Genesis

Slapfight - Mega Drive

Miracle Casino Paradise - Super Famicom

The GG Shinobi - Game Gear

The GG Shinobi II - Game Gear

Batman Returns - Game Gear , Sega Master System

Bare Knuckle III / Streets of Rage 3 - Mega Drive / Genesis

The Story of Thor / Beyond Oasis - Mega Drive / Genesis

Eye of the Beholder - Mega CD / Sega CD

Zork I - Sega Saturn / Playstation

The Story of Thor 2 / The Legend of Oasis - Sega Saturn

Vativa - Sega Saturn

Culdcept - Sega Saturn

Shenmue - Sega Dreamcast

Wangan Midnight - Arcade , PlayStation 2

Car Battler Joe - Game Boy Advance

Island of Kaiju - GameCube

Wangan Midnight: Maximum Tune - Arcade

Wangan Midnight: Maximum Tune 2 - Arcade

Namco X Capcom - PlayStation 2

Dance Dance Revolution Extreme 2 (USA) - PlayStation 2

Compôs apenas a música "You Gotta Move It" com Julie Rugaard nos vocais)

Castlevania: Portrait of Ruin - Nintendo DS

Etrian Odyssey - Nintendo DS

Lost Regnum - Sony PSP

Super Smash Bros. Brawl - Nintendo Wii (remixes, juntamente com outros compositores)

entre outros

O PASSADO NO PRESENTE

A magia e o encanto da saga Mario está mais presente do que você imagina... Agora em New Super Mario Bros. Wii.

Por Ney Lima

Pra quem acompanha a Game Sênior, já conhece essa seção onde falamos sobre um game do momento, mas com raízes do passado.

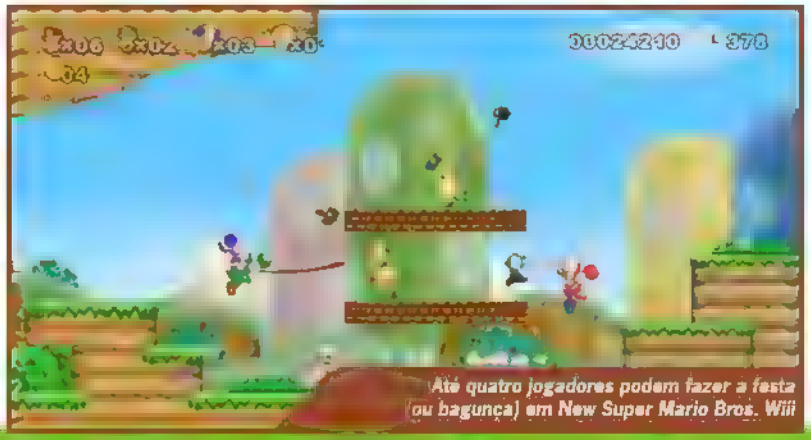
Sabe aquele game que mesmo sendo da nova geração, ainda consegue resgatar traços do passado? Esse game é New Super Mario Bros Wii. Vamos falar desse game fantástico que está fazendo o maior alvoroço no mundo gamer e que também já deu as caras no portátil Nintendo DS que por sinal fez muito sucesso. Afinal, Mario e companhia é sinônimo de lucro e aposta garantida.

A nostalgia paira sobre o Nintendo Wii, isso graças a New Super Mario Bros Wii e para se ter uma idéia do poder desse título, quem é antenado já conhece a famosa revista japonesa Famitsu, esta que por sinal é muito bem respeitada pela mídia especializada e pelos jogadores por sua rigorosa avaliação e nota final. Poucos títulos conseguem a nota máxima (total 40) e New Super Mario Bros Wii entrou para a elite 40 da Famitsu com nota máxima. Precisa dizer se o game é bom?

O game do bigodudo resgata muita coisa do passado entre a era 8 e 16 Bits da Nintendo, principalmente de Mario Bros 3 e Super Mario World que são jogos fantásticos. Além de manter a velha e boa jogabilidade 2D, a Nintendo deixa de lado os Marios Galaxys da vida e traz um um game que muito marmanjo barbudo com certeza irá voltar a ser criança e sentir a simplicidade e carisma dos jogos do passado.

O que tem de passado nele?

Começando pela jogabilidade 2D (sidescrolling) já clássica e fases que homenageiam os jogos antigos da série. Adivinhem quem estão de volta? Nada mais, nada menos, que a trupe de Koopa, estou falando dos "filhos" do famoso e eterno inimigo de Mario. Não podemos esquecer de Yoshi que dá



Até quatro jogadores podem fazer a festa (ou bagunça) em New Super Mario Bros. Wiii

O que há de velho?

Por Ricardo

...no para este console da Nintendo

...revivam os mais fantásticos lançamentos

Destaque

Indiana Jones: Greatest Adventures

...mas inclui diversas características tridimensionais

...o Indiana Jones

Como funciona o Virtual Console

O Virtual Console é um canal do atual console de

...Arcades

Continua no próximo box

as caras aqui no game também.

As famosas roupas especiais que dão habilidades ao bigodudo estão de volta, assim como alguns acessórios engraçados como o capacete com uma hélice que dá a habilidade de voar. Outra coisa bacana é que a brincadeira de pular no mastro e escorregar (sei que isso soa estranho, mas quem jogou sabe o que estou falando) puxando a bandeira está presente, lembrança do primeiro game do Mario quem vem à tona!

Os comandos básicos do game terão novidades já esperadas por causa do Wiimote. O controle fica na horizontal simulando um controle de Nintendinho e não pensem que ficará somente nisso! Ao executar certos movimentos com o Wiimote, Mario poderá fazer super saltos e movimentará objetos pelo cenário. Talvez precisaremos de um certo tempo para nos acostumarmos com isso, mas acho que não irá atrapalhar na jogabilidade (assim espero) já que nesse tipo de jogo os famigerados buracos existem por todo fase.

A idéia das roupas de Mario 3 do NES voltaram com força total nesta versão.

Além de poder detonar o game sozinho, agora é para juntar a galera e detoná-lo com quatro jogadores simultâneos. Caraca! Deve ser a maior zona tentar passar pelas fases malucas de New Super Mario Bros com esse pessoal todo correndo de lá pra cá. Diversão ou dor de cabeça? Não importa, o importante é jogar!

Isso é um pouco de toda a nostalgia em volta desse game que mantém a criatividade das fases cheias dos famosos obstáculos divertidos, os inimigos clássicos e carismáticos de toda a série, alem da irreverência de todos os personagens principais. Quem acompanhou os vídeos pela internet já deve estar com os dedos coçando de vontade de jogar.

A Nintendo surpreende mais uma vez com seu trabalho e este game é obrigatório para aqueles que quiserem voltar no tempo, coletar moedas, descobrir segredos e entrarem pelo cano novamente. O Koppa te espera!

Preços

Confira o preço dos jogos de cada uma das plataformas.

Console	Preço
NES	500 pontos
SNES	800 pontos
N64	1000 pontos
Mega Drive	800 pontos
TurboGrafix-16	600 pontos
Neo Geo	900 pontos
Master System	500 pontos
Commodore 64	500 pontos
MSX	700 pontos
Arcade	500 pontos

Confira os últimos lançamentos do último mês no Virtual Console

Street Fighter II: Champion Edition (Turbografix 16, Capcom, 700 Wii points)

Wonder Boy III: The Dragon's Trap (Master System, SEGA, 500 Wii points)

[illegible] Commodore 64, Commodore [illegible] points)

[illegible] Turbografix-16 CD-ROm) Capcom, 800 Wii points)

R-Type (Master System, SEGA, 500 Wii points)

Golden Axe (Arcade [illegible] Wii points)

Pilotando mesmo com um videogame de nova geração não dispensa os grandes clássicos [illegible]

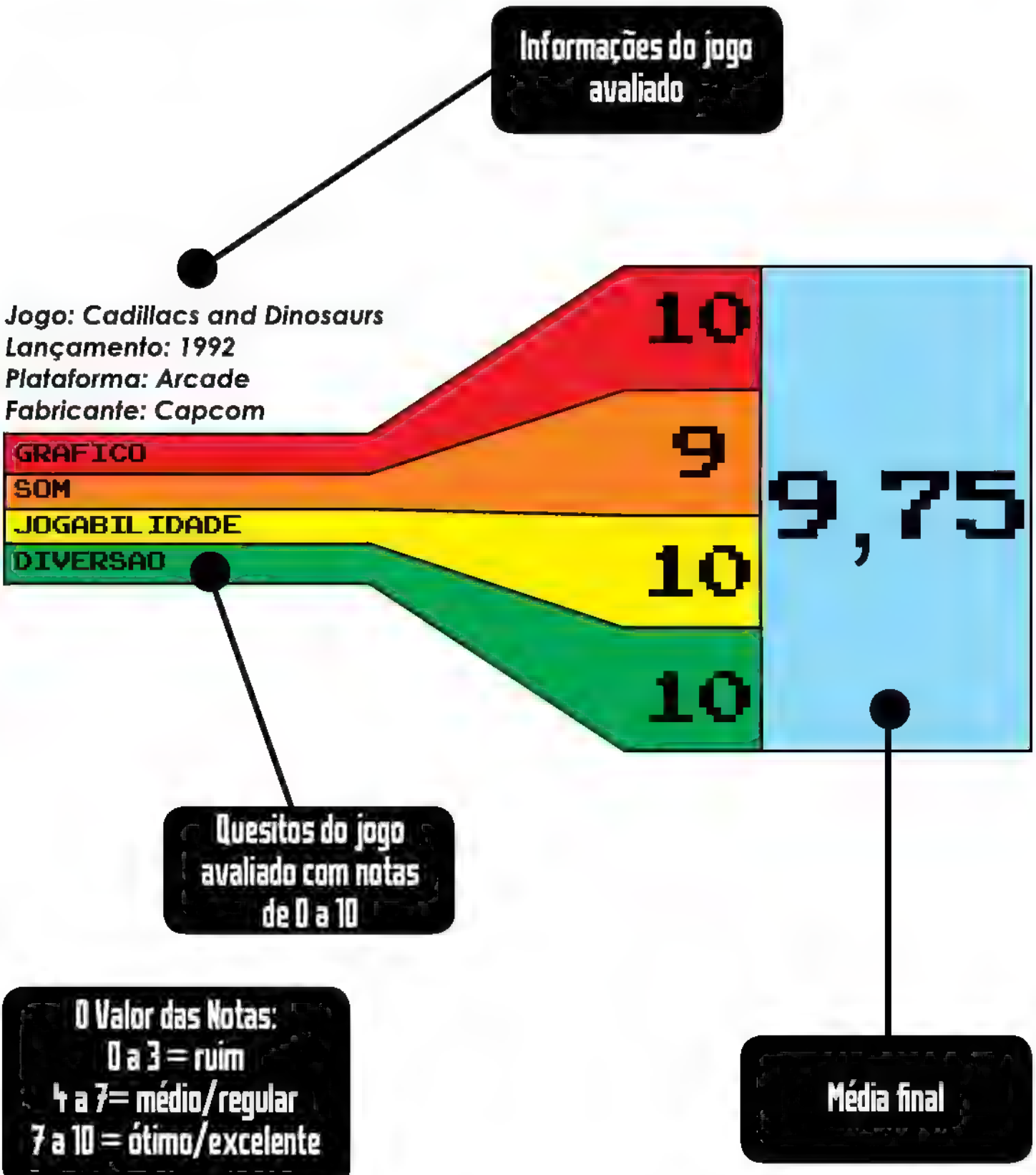
Nesta Edição

REVIEWS

Arcade	CADILLACS AND DINOSAURS
Master System	ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
SNES	STARFOX
NES	EXCITEBIKE E TOTALLY RAD
Atari 2600	ENDURO
PC	MYST

NOVA AVALIACAO

Confira nosso novo método de avaliação dos maiores jogos clássicos de todos os tempos!



CADILLACS AND DINOSAURS

Cadillacs, Dinossauros e muita porrada!!!

Por André Breder

A Capcom é uma empresa que no passado soube desenvolver como ninguém jogos no estilo beat' em up. Final Fight e Captain Commando são dois grandes exemplos e provas cabais dessa minha afirmação.

Agora se há um beat' em up feito pela Capcom que eu particularmente considero como o melhor de todos, esse jogo é o inesquecível Cadillacs and Dinosaurs! Quem foi moleque nos anos 90 e curtia se divertir em uma boa casa de fliperamas com certeza gastou muitas fichas jogando Cadillacs and Dinosaurs!

Para a época em que foi lançado, Cadillacs and Dinosaurs não apresentava nada realmente inovador, sendo que todos os golpes e combos clássicos do gênero faziam-se presentes, mas o jogo tem sim um diferencial; foi o primeiro (ou pelo menos um dos primeiros) jogo(s) do gênero a possibilitar o uso de armas de fogo pelos personagens principais, assim como mantém o uso das tradicionais armas brancas. De um mero revólver a uma poderosa e destrutiva bazuca, Cadillacs and Dinosaurs colocava a disposição do jogador várias maneiras diferentes para aniquilar seus inimigos.

Curiosamente este grande beat' em up traz bastante senso de humor negro, especialmente em momentos em que algum inimigo explode em mil pedaços e seu personagem, logo em seguida, faz um comentário sarcástico. Violência em um beat' em up é algo imprescindível para dar o clima necessário, mas alguns jogos deste gênero procuravam "mascarar" um pouco a violência evitando sangue e cenas de mutilação, o que não foi o caso em Cadillacs and Dinosaurs: aqui a violência é realmente explícita, e o sangue jorra por todos os lados!

História meio sem pé nem cabeça...

A história de Cadillacs and Dinosaurs é um tanto esquisita, a menos que você curta filmes "B" de ficção científica. Tudo começa com o planeta Terra sendo pesadamente poluído e sofrendo uma série de desastres naturais (nota: e isto está ocorrendo hoje em dia!), o que causa a destruição de cidades inteiras e consequentemente a morte de milhões de pessoas. Buscando sua sobrevivência, os humanos constroem cidades no sub-solo, e rapidamente a humanidade passa a viver abaixo da superfície do planeta.

Após um período de 600 anos desde a construção da primeira cidade no sub-solo do planeta, é decidido que as pessoas possam retornar a superfície para observarem como está atualmente a situação do mundo. Após fazer isso a humanidade tem uma surpresa: dinossauros, uma espécie que deveria estar extinta a milhões de anos atrás, novamente povoam todo o planeta. Estranhamente os dinossauros se mostram totalmente dóceis, e mesmo os carnívoros não causam qualquer ameaça a humanidade. Desta forma, humanos e dinossauros passam a ter uma convivência pacífica. Isso tudo ia bem até que um grupo de humanos mal intencionados, conhecidos como "Black Marketeers", começam a caçar e matar os dinossauros com o objetivo de ganharem rios de dinheiro. Com isso os dinossauros começam a ficar violentos e os ataques contra os humanos passam a ocorrer com mais frequência.

Jack Tenrec, Hannah Dundee, Mustapha Cairo e Mess O'Bradovich formam então um grupo que busca a destruição da gang "Black Marketeers", para assim manterem tantos os humanos quanto os dinossauros vivendo em paz mais uma vez.

Mais detalhes sobres os heróis do game

Conforme mencionado acima, Cadillacs and Dinosaurs traz ao todo quatro personagens selecionáveis:

Cuidado com o dinossauro...

Os dinossauros algumas vezes serão inimigos no jogo. Quando eles estão neutros terão uma coloração verde; quando estão furiosos ou são atacados passam a ter uma coloração amarelada e quando são vencidos voltam a ter uma coloração verde, logo param de atacar e vão embora. Como os dinossauros não possuem uma "aliança" com ninguém, eles poderão atacar tanto os personagens principais quanto os inimigos do jogo.

Para muitos, Cadillacs and Dinosaurs é [illegible] dos maiores clássicos do beat'em up ao lado de Final Fight, um outro hit do gênero também da Capcom

Ao todo são 4 tipos de raças de dinossauros encontrados em todo o jogo: Rock Hopper (semelhante ao velociraptor),

Mustapha Cairo é o mais veloz dos personagens do jogo, e possui golpes rápidos e precisos. É a melhor escolha para se jogar, ainda mais se o jogador não for dos mais habilidosos ou apenas um novato em Cadillacs and Dinosaurs.

Jack Tenrec, que na versão em quadrinhos é o personagem principal, é o mais balanceado dos lutadores, mas também foca a força bruta, mais do que a velocidade.

Hannah Dundee é bem mais ágil que Jack e possui uma grande habilidade no manejo de facas.

Mess O'Bradovich é o mais forte, mas também o mais lento dos personagens. Um personagem mais indicado para jogadores veteranos que poderão tirar todo o proveito da força bruta que ele possui.

Mack (semelhante ao triceratops), Zeke (semelhante ao pterodátilo) e Shivat (que lembra bastante o temido Tyranossauros Rex).

Dentre eles, a raça Shivat é a que pode causar mais dores de cabeça ao jogador, pois seus ataques retiram bastante energia. Os Shivats normalmente são encontrados dormindo, e só passam a atacar após serem incomodados por algum inimigo menor no game. Portanto o jogador deve ficar atento a isso para evitar problemas posteriores.

Dando uma voltinha em um Cadillac...

A terceira fase do jogo reserva uma oportunidade (infelizmente) única ao jogador; a possibilidade de apanhar um item semelhante a um rádio, que lhe dá a chance de entrar em contato com um companheiro seu que trará para o campo de batalha um cadillac lindão e turbinado!

A bordo desta verdadeira super máquina, o jogador poderá atropar, sem dó nem piedade, todos os inimigos que, de forma irracional, se metem em seu caminho durante este estágio específico do game.

Claro que o item que faz parte do nome do jogo não poderia ficar de fora não é mesmo?

A brincadeira dura até a chegada do chefão desta área, um motoqueiro que não se cansa de jogar granadas em seu belo e polido cadillac. Existe a possibilidade de vencê-lo mantendo o carrão ainda em pleno funcionamento, mas isso é uma tarefa nada fácil.

Gráficos, Efeitos e Trilha Sonora

Cadillacs and Dinosaurs possui gráficos excelentes! Também, um game que é baseado em uma história em quadrinhos não poderia mesmo ter gráficos feios e sem graça. A sensação muitas vezes é de se estar controlando um desenho animado, tamanha é a qualidade gráfica e pelo design caprichado dos personagens e seres que habitam o jogo. Os cenários são ricos em detalhes, são bem variados, o que faz com que seja impossível o jogador ter a sensação de que eles estão se repetindo no decorrer do jogo.

Os efeitos sonoros também dão um show! Os efeitos sonoros dos golpes e gritos dos personagens são bem clássicos, bem ao nível dos jogos do mesmo gênero já produzidos anteriormente pela Capcom. Os dinossauros emitem sons bem característicos e conseguem passar uma sensação de veracidade. Os sons das armas de fogo e as vozes digitalizadas também estão perfeitas! Eu poderia gastar mais várias linhas para elogiar cada um dos efeitos sonoros contidos no jogo, mas para evitar isso, vou resumir as coisas: em Cadillacs and Dinosaurs não há um efeito sonoro sequer que tenha desagradado meus ouvidos, muito pelo contrário!

A Trilha Sonora é boa, mas nada de espetacular. Ela consegue cumprir muito bem o seu papel e muda de acordo com a situação que o jogador está passando no game, mas nada que vá além disso. Joguei Cadillacs and Dinosaurs inúmeras vezes, mas confesso que nenhum de seus temas musicais conseguiu grudar em minha mente, fato que geralmente acontece quando a música de algum game é tão boa e marcante para mim.

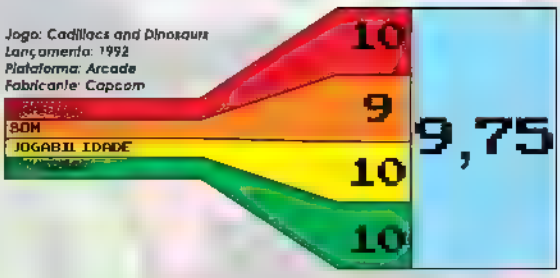
Jogabilidade e Dificuldade

A jogabilidade é o ponto forte do jogo! Os quatro personagens principais de Cadillacs and Dinosaurs podem aplicar vários golpes mortais em seus inimigos, tudo com uma boa agilidade (claro, que varia um pouco de acordo com o personagem que o jogador estiver controlando). Se fizéssemos uma comparação com outro grande game do mesmo gênero lançado pela Capcom, neste caso o clássico Final Fight, é notável o avanço que Cadillacs and Dinosaurs apresenta para o universo dos jogos estilo Beat 'em Up, trazendo uma jogabilidade mais fácil, menos "dura", mesmo que nada de realmente novo em relação aos tipos de golpes se faça presente! Mas a questão é que, é muito fácil e até mesmo prazeroso jogar este grande game, tamanha é a perfeição e eficiência de sua jogabilidade. A fórmula comandos manjados e legais + resposta precisa, realmente gera um resultado altamente satisfatório, fazendo com que Cadillacs and Dinosaurs se destaque entre os demais neste quesito!

A dificuldade é crescente, como na grande maioria dos jogos, claro. Quando o jogador pensa que já viu todos os inimigos menores do jogo, eis que surgem novos com habilidades e formas de ataque totalmente diferentes, fazendo com que a emoção esteja sempre presente durante a jogatina. Os chefes de fases podem parecer meros "bobões" no início, mas os chefes finais dão boas dores de cabeça aos jogadores, pois não são nada fáceis de serem liquidados.

Conclusão

Quem diria que um game baseado em uma história de quadrinhos pouco conhecida (pelo menos aqui no Brasil) pudesse fazer tamanho sucesso ao redor do planeta! Um jogo que definitivamente está na minha lista de melhores games de todos os tempos!



Promoção
Game Sênior é Master!

A revista Game Sênior quer presenteá-lo com um Master System II com o jogo Alex Kidd in Miracle World na memória, para que você possa fazer dele o que quiser! Começar uma coleção, enfeitar seu quarto, dar de presente, enfim, qualquer coisa! Nostalgia até no prêmio. Diversão do passado sempre presente!

Para participar é simples!

Em nossas edições número 3, 4 e 5 da revista Game Sênior, colocaremos '1 SELO" que deve ser recortado (o selo está logo abaixo) e assim, juntar os 3 selos das 3 edições e nos enviar junto com um texto onde você deverá escrever para nossa seção "ESTE JOGO ME LEMBRA...". Você poderá escrever sobre qualquer jogo do passado que te lembre algum momento de sua vida! O texto de sua história deverá ser no máximo 1 página e não esqueça de colar os 3 selos no final da história e nos enviar junto uma foto sua (legível) para nosso e-mail:

E-mail: gamesenior@gmail.com - com o Título: Game Sênior é Master

A melhor história será publicada na Game Sênior nº 6 onde divulgaremos o vencedor! O que está esperando? Participe!

Regulamento da Promoção:
1- Enviar um texto feito pelo participante referente a seção "ESTE JOGO ME LEMBRA..." para nosso email: gamesenior@gmail.com - com o título: "Game Sênior é Master" Sem este título o email será descartado!
2- Enviar junto com o texto, os "3 selos" referentes a cada uma das edições da revista Game Sênior. Cada selo terá um garoto com a cor da roupa diferente (padrão escolhido pela revista) para cada edição. Somente valerá os selos com as respectivas cores que estarão em nossa revista. Selos com coloração diferente e fora dos padrões serão anulados da promoção
3- Enviar juntamente uma foto (legível) do participante. Obrigatório!
4- Na falta de algum desses itens ou irregularidades nos selos, o participante estará automaticamente fora da promoção!

Boa sorte!

"SELO DA PROMOÇÃO"

OBS Para pegar o selo basta dar um zoom com ferramenta lupa do Adobe Reader em cima da figura, em seguida, apertar a tecla "print screen" do seu teclado (geralmente escrita como "PrtSc Sys Rq" Após este processo, abrir o Paint ou o Microsoft Word e dar um Ctrl + V para colar a imagem.

Imagem ilustrativa

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Clássico eterno do Master System!

Por André Breder

E nascia o primeiro mascote da SEGA...

Na metade dos anos 80 a SEGA apresentaria ao mundo o personagem que passaria então a ser seu mascote até ser "destronado" por Sonic em 1991: trata-se de Alex Kidd, um jovem treinado em artes marciais e que possui grande força em seus punhos, sendo capaz de destruir rochas com um único golpe. Numa época em que o mundo havia ficado maravilhado com o Super Mario Bros. da Nintendo, Alex Kidd teve a difícil missão de suprir as necessidades dos usuários do Master System em relação a um jogo de igual qualidade, originalidade e diversão.

Um jogo que inovou em sua época!

Após Super Mario Bros., era comum que grande parte dos jogos que seguissem o gênero Ação/Plataforma fossem quase que um mera cópia da grande obra de Shigeru Miyamoto, mas o produtores de Alex Kidd in Miracle World não pretendiam copiar Mario e sim criar um jogo que fosse original e que trouxesse boas novidades aos jogadores. E eles conseguiram isso, criando um jogo com uma jogabilidade totalmente diferente de Mario, "power ups" próprios e estágios bem diversificados e originais.

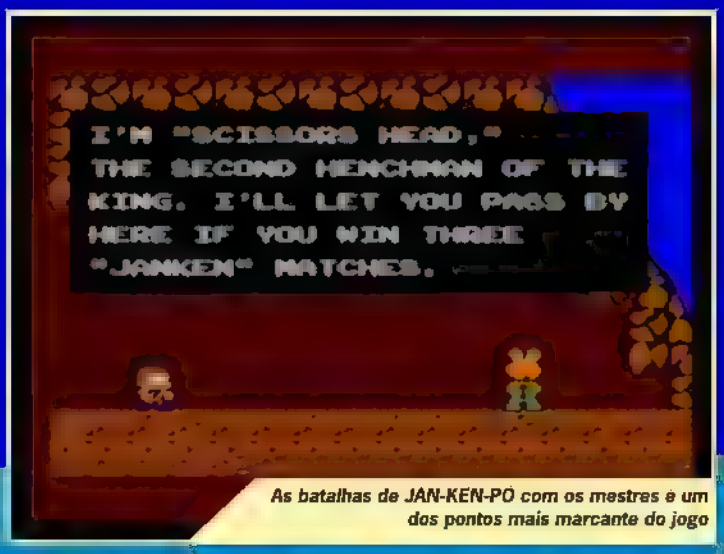
A História do jogo

Até a história do jogo é bacana! Após algum tempo afastado de sua terra natal, o príncipe Alex descobre que um terrível vilão chamado Janken The Great sequestrou seu irmão gêmeo e está causando sérios problemas em seu reino. Como um verdadeiro herói, Alex deve passar por diversos perigos [illegible] sua família e seu povo.

Dinheiro não é tudo, mas é 100%!

Diferente dos demais jogos de plataforma, em Alex Kidd in Miracle World não há itens como estrelas ou moedas para se juntar, conseguindo assim uma vida extra após certo número de itens coletados. Ao invés disso o jogador pode ir acumulando dinheiro, que no jogo é representado por sacos. Com o dinheiro é possível a compra de diversos itens especiais nas lojas que são encontradas no decorrer da aventura, bem como a aquisição de veículos diversos, como uma moto super veloz e um mini helicóptero e até mesmo vidas extras.

Mas não somente nas lojas existem tais itens especiais, sendo que muitos deles também podem ser encontrados durantes as fases, muitos deles escondidos em blocos marcados com um ponto de interrogação. Só que tais blocos também podem esconder um inimigo terrível.



As batalhas de JAN-KEN-PO com os mestres é um dos pontos mais marcante do jogo

semelhante a um fantasma ou coisa do tipo, que pode matar Alex. A questão de se arriscar ou não, fica por conta da decisão pessoal de cada jogador.

Pedra, Papel e Tesoura

Outro ponto que diferencia Alex Kidd in Miracle World dos demais jogos que seguem seu mesmo estilo, é a forma como se derrota os principais chefões do jogo. Há sim chefões clássicos, onde Alex tem que usar apenas os seus poderosos punhos, mas os principais vão exigir mais do que força bruta. Alguns dos vilões do jogo só são derrotados ao perderem uma partida de JAN-KEN-PÔ. Muito popular no Japão, esta brincadeira consiste em optar por pedra, papel ou tesoura antes da música terminar, quando então ambos os jogadores – mostram – suas escolhas, determinando assim de maneira lógica quem sai vitorioso. Nas fases finais ainda será necessário dar alguns socos na cabeça dos vilões para que os mesmos sejam completamente derrotados.

Gráficos

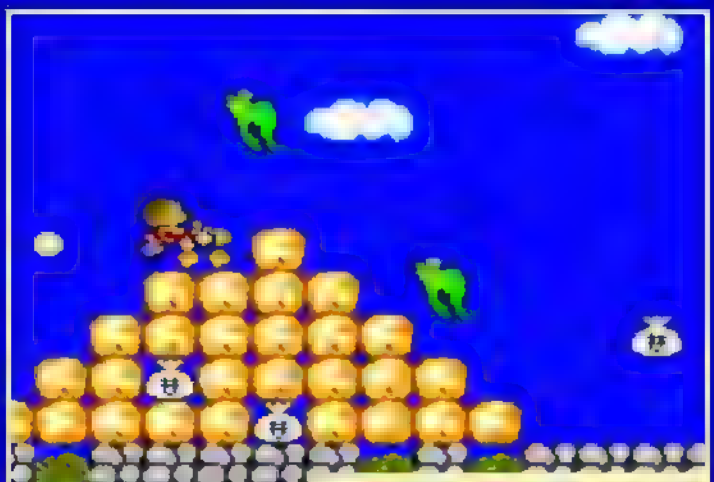
Os gráficos de Alex Kidd in Miracle World são simples, mas muito bem feitos. Os cenários são bem diversificados e bem detalhados e as cores são bem empregadas, dando o melhor visual possível para o jogo. Os desenhos dos personagens e inimigos de Alex são bem feitos também, superando em muito os jogos lançados na mesma época.

Efeitos e Trilha Sonora

Os efeitos sonoros são bem legais e seguem a tradição de serem levemente infantis. Algo bastante comum nos jogos do gênero Ação/Plataforma lançados nos anos 80. A trilha sonora é bem curta, com poucas músicas. Isso faz com que um mesmo tema acabe se repetindo muito durante toda a aventura, mas a qualidade das músicas é tamanha, que mesmo sendo repetidas várias e várias vezes, não enjoam os jogadores. Quem viveu este jogo na época em que ele foi lançado, com certeza até hoje tem o tema principal em sua memória, mesmo depois de mais de 20 anos!

Jogabilidade

A jogabilidade não é tão precisa, mas também não é um completo desastre. Em diversos momentos é necessário fazer um "cálculo" mental para saber onde Alex vai "cair" depois de um salto. É bastante comum morrer tocando um inimigo logo depois de um salto. [illegible] acabar [illegible] tempo de jogatina para se acostumar com os controles e comandos do jogo e então passar a errar bem menos. Há dois comandos básicos referentes aos botões: pular e socar, ambos sendo executados de forma precisa e rápida. A jogabilidade também varia um pouco de acordo com o tipo de estágio em que o jogador está (como nas fases aquáticas, por exemplo) ou com o tipo de veículo que esteja sob o controle de Alex.



Em Alex Kidd, você tinha a disposição vários veículos, como a moto na figura

Dificuldade

Alex Kidd in Miracle World começa até de certa maneira bem fácil, mas a dificuldade do jogo vai aumentando de modo gradativo a cada nova fase. Os inimigos são bem variados e alguns dão realmente um certo trabalho aos jogadores. Alguns cenários são um pouco complicados para serem explorados e até mesmo alguns chefes exigem uma boa habilidade dos jogadores em relação aos controles e comandos do jogo. Alex não tem barra de energia, ou seja, basta um simples "esbarrão" nos inimigos para morrer. Não é um jogo impossível, mas se formos compará-lo com os demais jogos do gênero lançados posteriormente para o Master System, Alex Kidd in Miracle World trazia um desafio bem grande até para a época em que foi lançado.

Conclusão

Outros jogos foram estrelados por Alex Kidd, mas com certeza nenhum foi tão marcante para toda uma legião de jogadores quanto a aventura em "Miracle World". Mesmo hoje sendo um personagem extinto no mundo dos games, Alex sempre terá seu espaço reservado na mente e no coração dos retro gamers de todo o mundo, que ainda passam horas se divertindo com este simpático personagem.

Jogo: Alex Kidd in Miracle World
Lançamento: 1986
Plataforma: Master System
Fabricante: SEGA

GRAFICO	8
SOM	9
JOGABILIDADE	7
DIVERSAO	9

8,25

STARFOX

Apertem os cintos, vamos decolar!

Por Ney Lima

Durante a década de 90 a disputa entre Sega e Nintendo, leia-se Mega Drive e Super Nintendo, estava acirrada e poucos títulos faziam a diferença entre essas duas gigantes dos games. Então a poderosa Nintendo com seu grande designer Shigeru Myamoto, junto com a Argonaut Software, no ano de 1993 lançou um jogo que utilizava uma nova tecnologia, denominada como gráficos tridimensionais, ou melhor, gráficos poligonais, o então 3D. Foi um boom para a indústria de videogames.

Mas isso tudo só foi possível por causa de um chip gráfico denominado SUPER FX, que tem como função acelerar imagens gráficas e assim criar os famosos gráficos poligonais. Foi algo muito diferente ao ver um jogo com tais gráficos para um console de 16 Bits. Esse jogo chama

estranho e nada bonito, mas tinha um certo charme aqueles gráficos. Lembro-me como se fosse hoje...

Como de costume, fui até uma locadora da grande e famosa franquia Progames (quem não lembra?) e ao entrar na sala onde o pessoal jogava os lançamentos, vi pela primeira vez o estranho jogo Star Fox. A primeira coisa que me veio à cabeça foram aviõezinhos de papel, era o melhor exemplo que eu tinha para definir aqueles gráficos gerados pelo SUPER FX.
Um jogo de simulação de aeronaves, de linhas simples e formas geométricas. Eram os primeiros passos dos jogos em 3D. Naquele momento a Nintendo deu um passo à frente da Sega!

Muitos jogadores achavam o tal jogo estranho, uns até feio e eu particularmente não gostava muito de jogos de nave até então. A maioria dos jogos que joguei eram sides e bastante apelões, com a tela cheia de naves inimigas, chuva de tiros pra todo lado, onde o que mais importava era desviar dos tiros do que tentar acertar alguma coisa. Hehehe! Mas Star Fox era diferente, passava a sensação de liberdade ao controlar a aeronave, era como pilotar algo

A história por trás do jogo era simples assim como seus gráficos, mas também clichê e bacana. Corneria estava sendo atacada pelas forças alienígenas de Andross e coube ao esquadrão Star Fox Team a missão de defendê-la e destruir Andross. Mas aí que estava a parte engraçada da coisa toda, não eram pessoas e sim animais no comando das aeronaves. A Nintendo e Myamoto sempre criativos. O time era formado por uma raposa (Fox McCloud), um falcão

(Falco Lombardi), um coelho (Peppy Hare) e finalmente um carismático sapinho (Slippy Toad). Essa criatividade toda tornou esses ilustres pilotos em verdadeiros heróis para a Nintendo, entrando para a elite de personagens clássicos.

Conheça o esquadrão Starfox Team

FOX MCCLOUD

A raposa é a principal personagem da aeronave Airwing II.

PEPPY HARE

O coelho já era piloto experiente.

FALCO LOMBARDI

O Falcão metidão que nem sua equipe.

SLIPPY TOAD

sua cara de coitado.

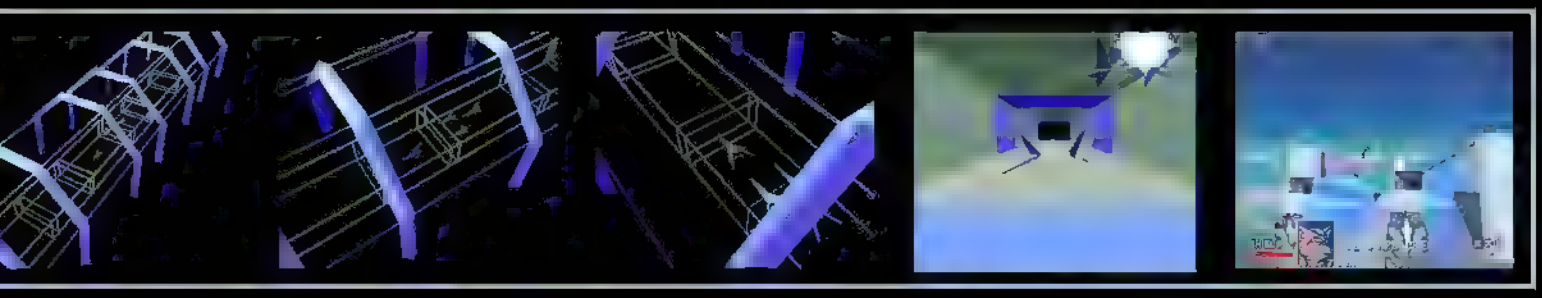
O Jogo tentou extrair o máximo do console de 16 Bits da Nintendo com a ajuda do chip SUPER FX e realmente mostrou isso. Mas além dos gráficos 3D, Star Fox dava ao jogador a possibilidade de escolher os caminhos a serem percorridos até chegar ao objetivo final, que era o combate contra Andross no planeta Venon e cada um desses caminhos possuía diferentes fases e níveis de dificuldades variados, dando um replay importante para o jogo.

Durante os primeiros instantes pilotando a aeronave de Fox McCloud, percebemos que levaria um certo tempo para nos acostumarmos com os controles. Eu demorei bastante para acostumar! Ao colocar para baixo a aeronave subia e ao colocar para cima, ela descia. Que confusão! Mas com um pouquinho de treino, eu já dominava os comandos. Depois de acostumar com os comandos, a jogabilidade atendia bem e desviar dos obstáculos, atirar nos inimigos e executar as manobras eram coisa de louco na época, diversão pura!

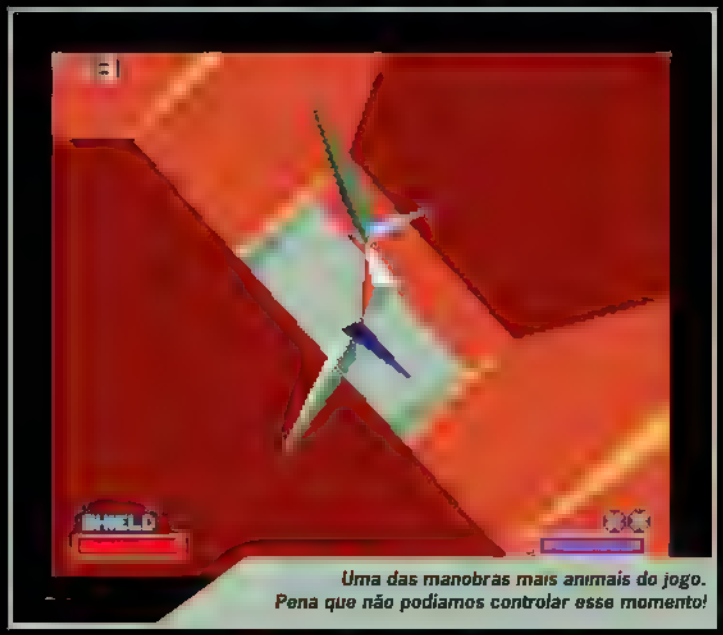
Graças ao Super FX esses foram os gráficos que fizeram revolução no SNES

As fases variavam entre bases espaciais inimigas, planetas, campos de asteróides e etc. Tudo muito bem feito pelos criadores do game e mesmo realmente passava literalmente, para a época! Lembro-me da nossa aeronave dentro das bases inimigas fazendo zigue-zague entre os pilares que surgiam, enquanto a asa batia e ia pro saco! Sem esquecer também as fases em céu aberto em que, no meio do tiroteio, o bendito sapinho com sua carinha de coitado pedia ajuda porque estava sendo perseguido pelas naves inimigas. Enchia o saco às vezes! Eu pensava comigo... Morre logo sapo desgraçado! Hahaha! Mas eu sempre ajudava o coitadinho, dava dó do meu parceiro e eu era o único que podia atirar nele!

pelo trabalho e suas músicas brilhantes penetravam na cabeça do jogador e mesmo depois da jogatina ainda nos lembrávamos delas, principalmente a música da primeira fase, clássica! Eram músicas fortes e empolgantes que davam o clima espacial perfeito! Os efeitos sonoros também agradam muito, desde as explosões, os tiros e as vozes (ou linguajar animal) dos personagens no comunicador das aeronaves, que por sinal são engraçadas! Uma coisa muitos

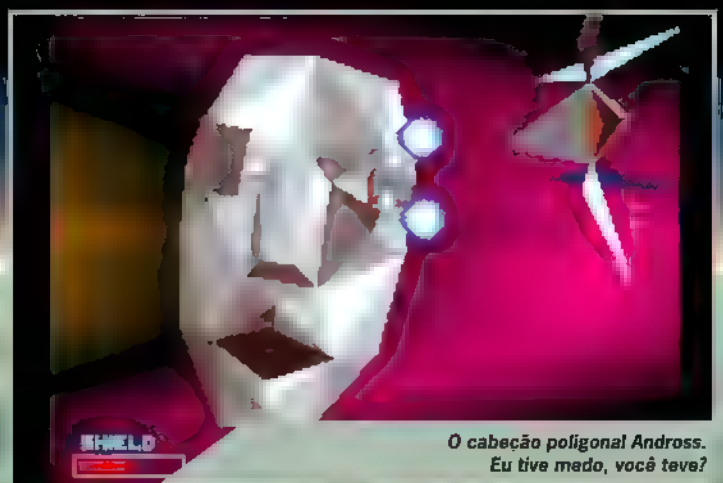


terão que admitir: na fase Space Armada quando a aeronave entra dentro da base espacial, acontece uma pequena manobra em cutscene e mesmo sendo uma manobra automática em que não controlávamos a aeronave, ainda assim fingíamos que nós mesmos estávamos no controle, dando aquele ar do tipo... Eu sou um piloto fodão!



Uma das manobras mais animais do jogo. Pena que não podíamos controlar esse momento!

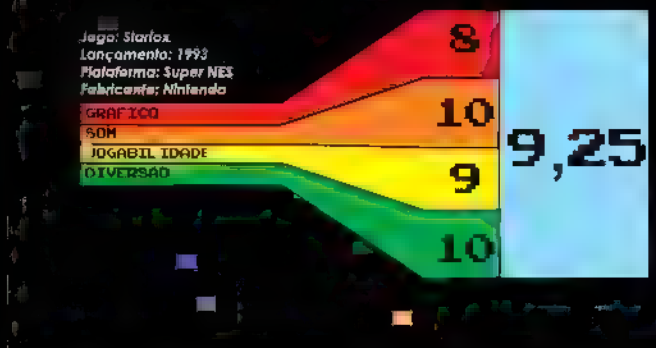
Depois de atravessar todas as missões do jogo, chegava a hora do último desafio, enfrentar o vilão Andross, era o clímax do jogo! Lá estava aquele cabeção poligonal! Andross era o chefão final, que por sinal me dava medo na época, pois aquele cabeção poligonal era medonho, pior era o momento durante a batalha onde éramos sugados pela boca de Andross, em seguida cuspia várias placas poligonais e depois ficava mexendo a boca... Cabeção Medonho! Tive até pesadelo com aquilo. Deus é pai!



O cabeção poligonal Andross. Eu tive medo, você teve?

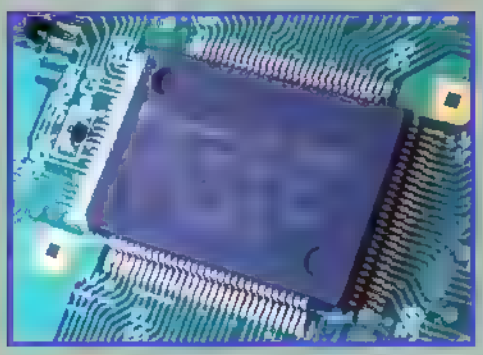
Na guerra dos consoles de 16 Bits Star Fox fez uma legião de fãs, principalmente eu, tornando-se um dos títulos principais da Nintendo além de dar uma cara nova aos jogos de simulação, mostrando simplicidade, criatividade e diversão, sem esquecer da grande ajuda do chip SUPER FX que mostrou algo revolucionário para o ano de 1993, digo poligonais!

Esta experiência ao jogar, acredito eu, ficará guardada no coração de todos os gamers da época.



Sobre o chip SUPER FX

O chip SUPER FX foi desenvolvido para ser utilizado nos cartuchos da Nintendo com a função de ser um co-processador na aceleração gráfica e criação de elementos 3D, digo, gráficos poligonais. O chip pode processar algumas centenas de polígonos, isso hoje em dia não é nada comparado aos videogames atuais, mas para a época já era o suficiente para fazer este jogaço. Além de acelerar gráficos 3D, o chip também foi utilizado para ampliar os recursos 2D do Super Nintendo, como foi feito em Super Mario World 2 – Yoshi's Island, onde era responsável por redimensionar as imagens e aplicar efeitos de ilusão de profundidade. Também foi usado no jogo Stunt Race, este por sinal teve pouca fama.



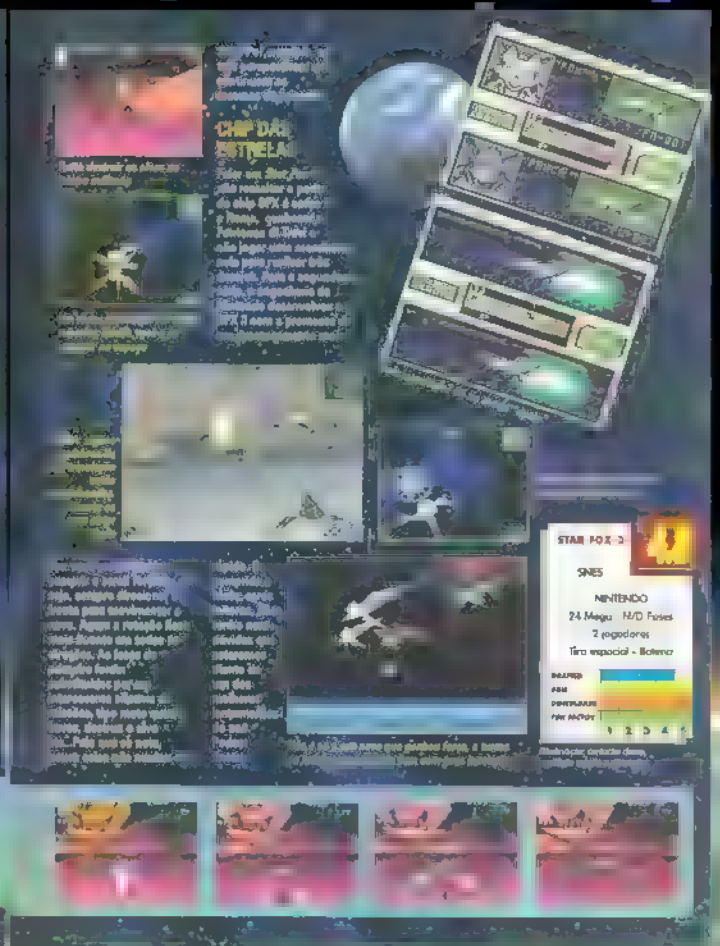
Algumas curiosidades

Star Fox 2 – O grande mistério!

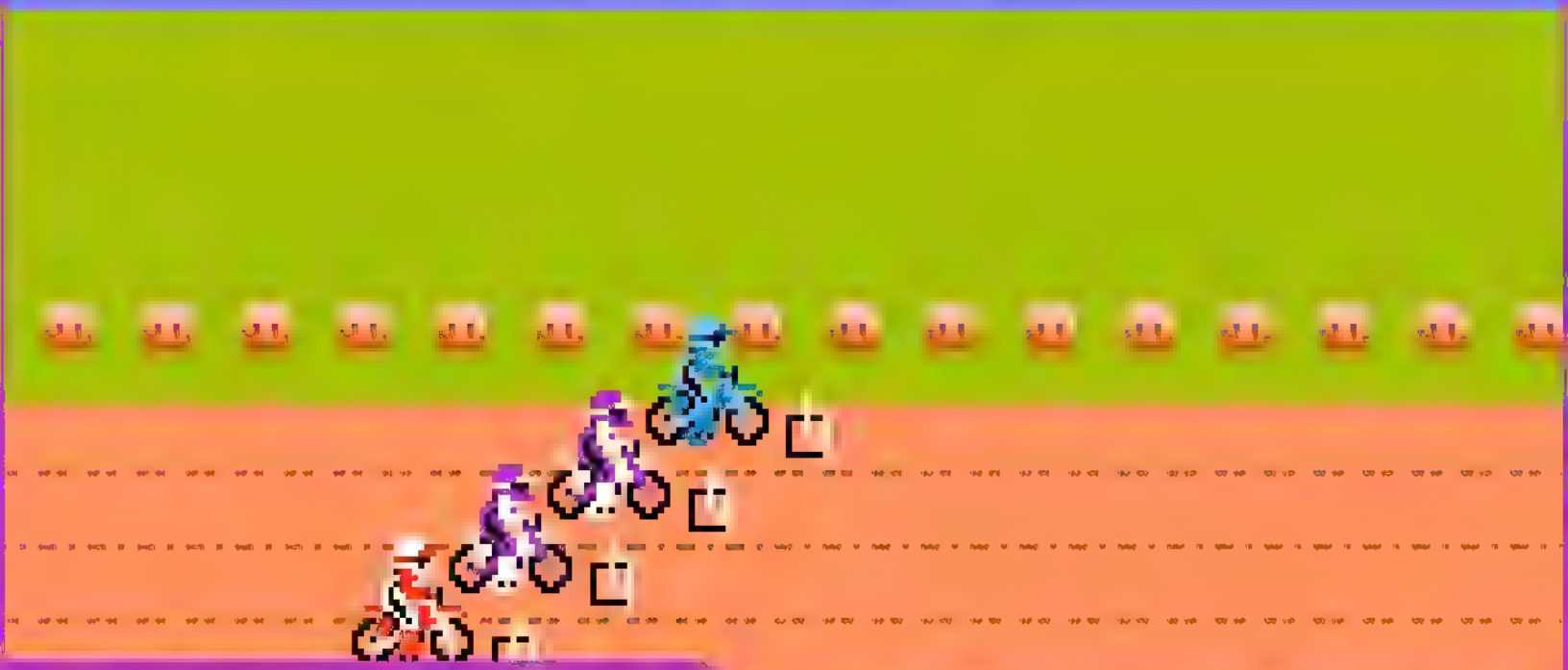
O que aconteceu com Star Fox 2 para Super Nintendo? Cancelamento? Mudança de planos? Intrigas internas entre produtores? Mistério!

Pouco sabe-se sobre a continuação do clássico da Nintendo e Argonaut, boatos diziam que o seu desenvolvimento ainda pertencia a Argonaut Software e estava sendo feito pela mesma equipe do primeiro Star Fox. Muitos especulam que o projeto foi arquivado em plena fase de desenvolvimento e mais tarde, versões beta do game começavam a circular. Dá para encontrar vídeos pela internet que mostram partes do jogo, mas nada era oficialmente divulgado pela Nintendo. Outros acreditavam que o desenvolvimento foi todo direcionado para o futuro console da Nintendo, o então Nintendo 64. Talvez seja verdade que o famoso Star Fox 64 para Nintendo 64 tenha sido feito com base no projeto de Star Fox 2. Eu acredito nesta última parte, porque me parece a mais sensata, mas ainda deixou mistérios...

O jogo chegou a ilustrar a capa da antiga revista SUPER GAME POWER número 12 e com direito a comentários, fotos e acreditem, tinha até nota de avaliação! Isso levou os fãs mais empolgados ao delírio com a notícia. Pena que ficou só na notícia!



NINTENDO



EXCITEBIKE

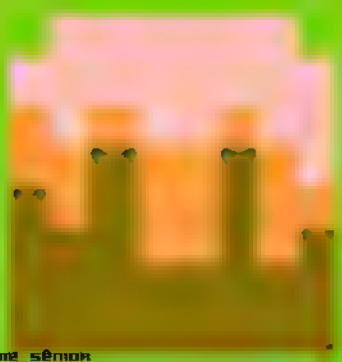
Participe de uma alucinante corrida de motos!

Por André Breder

Excitebike está no grupo de jogos iniciais do NES que se destacaram por sua originalidade e diversão. Nele o jogador irá sentir como é estar em uma corrida de motos, em pistas cheias de obstáculos e adversários que batem em você, fazendo-o cair de sua moto. O legal é que você pode jogar "sujo" como eles e também mandar para o chão seus adversários! Simplesmente demais!

São 2 modos de jogo, um em que você jogará sozinho pelas pistas (selection A) e outro em que você terá adversários (selection B). O primeiro serve para o jogador treinar as pistas do jogo. Já no segundo você deve tentar cumprir a prova o mais rápido possível, ficando pelo menos em terceiro lugar para poder classificar-se para a próxima pista.

Em ambos os modos você poderá escolher livremente em qual pista quer jogar, sendo que são apenas 5 disponíveis no jogo. Mas o baixo número de pistas foi compensado pela opção de criar suas próprias. No modo "Design" o jogador poderá construir uma pista da maneira que ele quiser, escolhendo os obstáculos que haverão nela, assim como o número de voltas que serão dadas para completá-la. Infelizmente não há como salvá-la. Basta desligar o console que sua pista criada será apagada do jogo. Na versão japonesa de Excitebike há a possibilidade dos jogadores salvarem suas pistas por meio de um acessório do Famicom, chamado "Data Recorder".



Gráficos

Os gráficos são simples, os cenários são repetitivos, mas quem se importaria com isso em um jogo em que o ponto forte é a diversão? E ainda deve ser lembrado que

A possibilidade de criar pistas era um grande destaque para a época

Excitebike foi originalmente feito em 1984 (data de seu lançamento para o Famicom), ou seja, se formos comparálo com os jogos de sua época, ele apresenta gráficos até que "legais".

Efeitos e Trilha Sonora

Os efeitos sonoros deste jogo são simples e em quantidade bem reduzida. Na maioria do tempo você só ouvirá o ronco do motor das motos, que sobressai sobre os outros efeitos.

E as músicas? Que músicas? A trilha sonora de Excitebike é praticamente inexistente! Durante as provas nas pistas não haverá música alguma. Música mesmo rola no início do jogo (aquele infame tema ridículo de abertura) e quando se vence ou perde uma prova. E mesmo assim essas músicas duram poucos segundos.

Jogabilidade

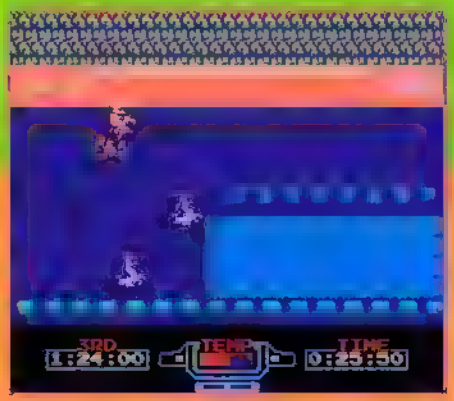
A jogabilidade é um pouco difícil, apesar dos comandos serem simples. O botão A serve para acelerar a moto normalmente, enquanto que o botão B, faz com que a moto corra mais rápido, só que por um curto período de tempo, pois caso o jogador insista em correr com o botão B, a temperatura da moto irá ficar muito alta, obrigando-o a ter que encostá-la até que as coisas esfriem.
Uma boa dica para baixar a temperatura do motor da moto é passando por cima de um símbolo similar a uma flecha, que é encontrado nas pistas do jogo. Dessa forma a temperatura da moto irá abaixar automaticamente. A dificuldade maior encontrada na jogabilidade do jogo, é não ser tão fácil controlar sua moto da maneira correta, evitando assim, que você caia dela e consequentemente perca tempo.

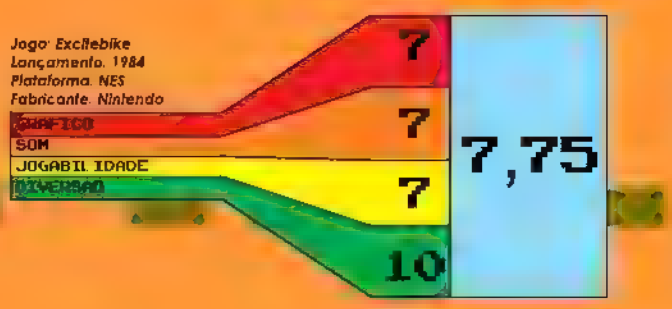
Dificuldade

A dificuldade do jogo é crescente. A primeira pista, por exemplo, não oferece muitos obstáculos e desafios. Já a quarta e quinta são bem mais difíceis, com um número maior de obstáculos que dão trabalho ao jogador em sua busca de completar a prova na frente de seus adversários.

Conclusão

Excitebike é um dos jogos mais divertidos lançados para o NES, e encanta por sua simplicidade. A possibilidade de criar pistas oferece a oportunidade para os jogadores de usar toda a criatividade e aumentou em muito a diversão obtida neste jogo! Excitebike é mais um clássico do NES e basta dizer isso para deixar claro a sua importância no mundo dos games!





TOTALLY RAD

A magia radical de Totally Rad

Por Old

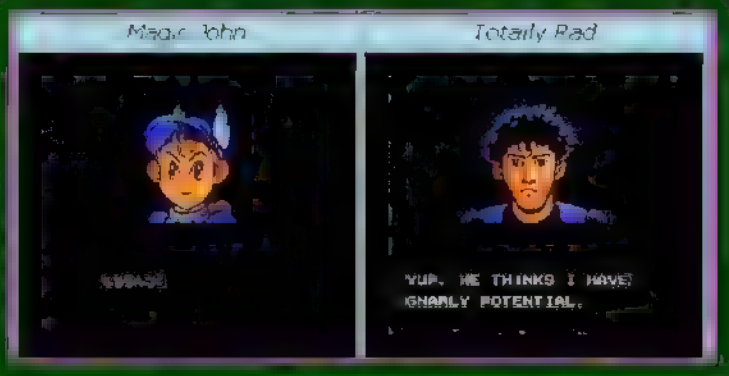
Lançado no Japão com o título de Magic John, Totally Rad é um jogo de ação e aventura que foi produzido pela Jaleco entre 1990 e 1991 para o Nintendo Entretainment System (NES). Com uma diferença de seis meses da versão japonesa, Totally Rad sofreu mudanças tanto na concepção gráfica dos personagens, como na sua linguagem. A idéia da produtora quanto à mudança na linguagem era o público adolescente e seguindo o rastro do modismo e gírias da época muito comuns em seriados, filmes, desenhos animados e até jogos como Teenage Mutant Ninja Turtles, Wayne's World e The Simpsons. Outro exemplo ficaria por conta do próprio título da versão americana, que é uma abreviação de Totally Radical (Totally Rad = Rad= abrev. Radical).

Diferenças Regionais

Para compreendermos como estas mudanças aconteceram entre as duas versões, vamos mostrar abaixo algumas comparações que foram extraídas do site The Rad Project, que mostra um passo a passo das imagens das duas versões:

Podemos observar as diferenças de Box Art das versões Japonesa(esq.) e Americana (dir). A versão totally Rad teve seu Box Art mais simples comparada à versão original

Personagem Principal



Na versão Japonesa o personagem principal se chama John, já na versão Americana ele foi chamado de Jake (uma abreviação óbvia do nome original). Podemos notar na imagem que na versão original o personagem era uma criança, já na versão americana foi colocado um adolescente, isso explica também o porquê da linguagem ter sido mudada e para qual tipo de público o jogo estava sendo destinado.

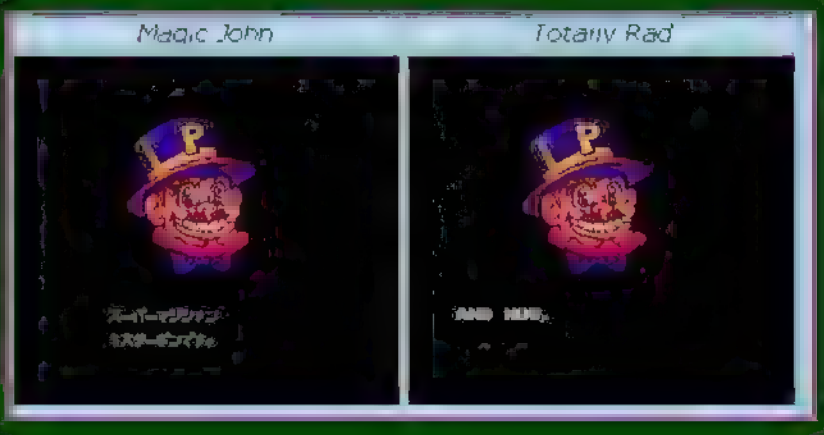
Com o auxílio dos poderes mágicos Jake também se transformava em seres com habilidades especiais.

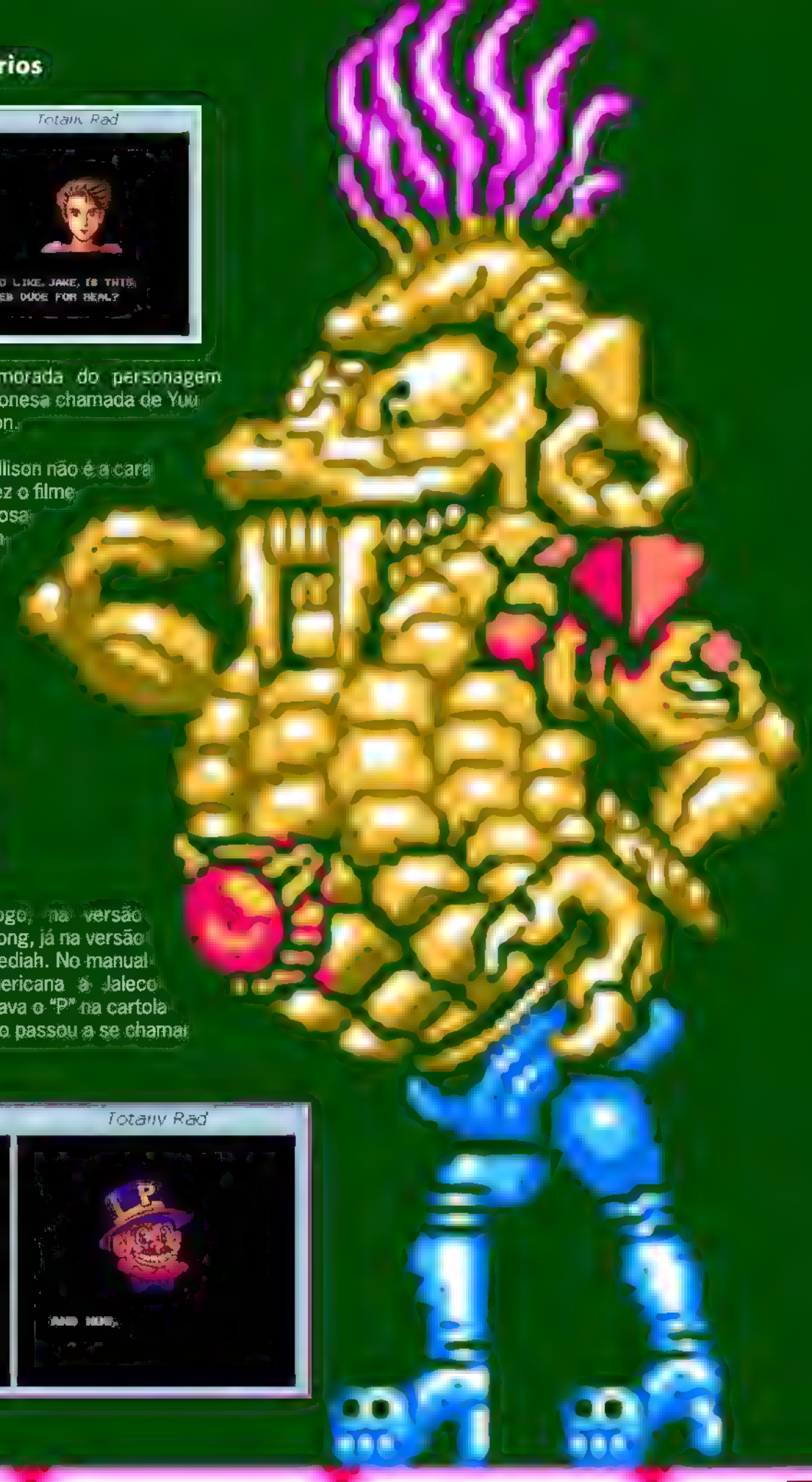
Personagens Secundários

Aqui podemos conferir a namorada do personagem principal do jogo, na versão japonesa chamada de Yuu e na versão americana de Allison.

A propósito, não acham que a Allison não é a cara da Molly Ringwald, a atriz que fez o filme Pretty in Pink? (A garota deRosa Shocking). Teria a Jaleco em sua versão americana buscado inspiração nesta atriz?

Eis outro personagem do jogo, na versão Japonesa foi chamado de Mr. Pong, já na versão Americana foi chamado de Zebediah. No manual de instruções da versão Americana a Jaleco tratou de explicar o que significava o "P" na cartola do mágico, o personagem então passou a se chamar Zebediah Pong.





Tela Principal do Jogo

As diferenças da tela principal do jogo não estão somente nos nomes, notem que na versão japonesa o logo da Jaleco foi mantido, já na versão americana apenas foi citada como a empresa que cedeu os direitos de licença para a produção do jogo.

Outras diferenças e Modificações

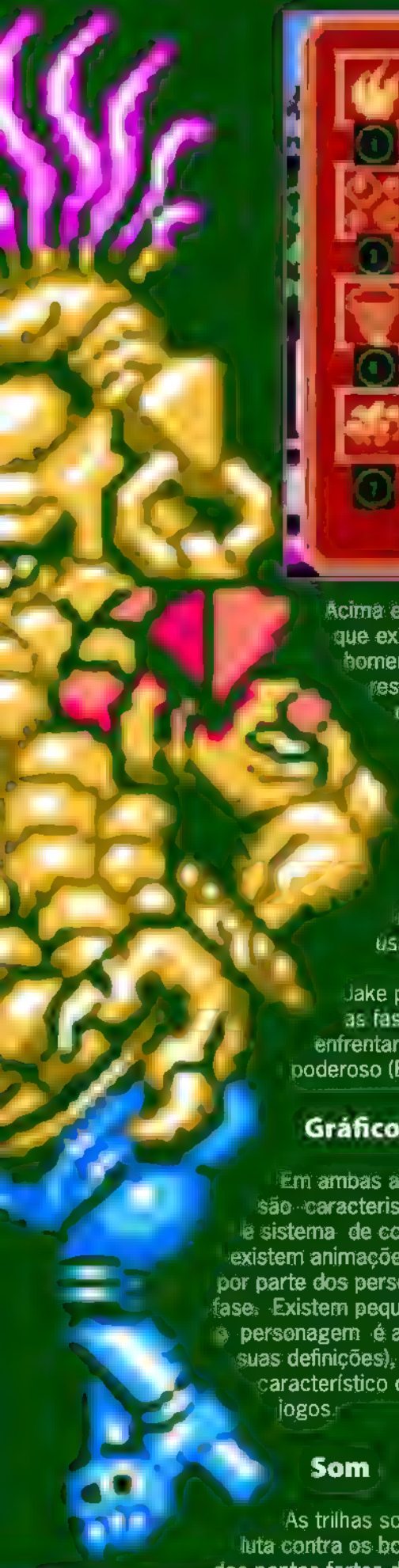
História: Totally Rad (Magic John)

A história começa com Jake (John - JAP), que é um aprendiz em treinamento do grande mágico Zebediah Pong (Mr.Pong - JAP) que junto com Allison (Yuu - JAP) estavam assistindo a mais uma apresentação do grande mágico. De repente algo inesperado acontece, algo que não fazia parte do show ou dos truques de desaparecimento de Zebediah, algumas figuras muito estranhas entram no palco e raptam a garota. Com a coragem de Jake e a ajuda de Zebediah, começa uma louca aventura para resgatar Allison.

Jake descobre que existe muito mais por detrás do rapto de sua namorada, já que ela é filha de um renomado cientista, que também foi raptado por uma entidade da mal chamada Evil King. Com o rapto de Allison, Evil King coage o pai da garota a construir uma máquina do mal, capaz de trazer criaturas maléficas de outras dimensões. Conseguirá a magia e a coragem de Jake serem mais fortes que o mal de Evil King?

Jogabilidade

Totally Rad/ Magic John é um título de ação e aventura do tipo plataforma, com uma forte inspiração em Mega Man (Graças a alguns poderes e habilidades que Jake/John possui e pode utilizar durante o jogo). Os comandos são bem simples: A (pulo) B (tiro) / segurando B: concentra um tiro mais forte. O Botão Start além de pausar o jogo entra na tela de seleção de magias.



Acima e ao Centro: Podemos conferir algumas das Magias usadas durante o jogo. Frisando que existem também magias de invencibilidade temporária (representada pelo ícone de um homem), magia para parar o tempo (representada pelo ícone de um relógio) e magias para restaurar pela metade ou totalmente a energia do personagem (representadas pelo ícone de um coração pela metade e um inteiro).

Ao lado e ao centro podemos conferir os medidores de energia e de magia do personagem no canto superior esquerdo, muito semelhante ao usado em Mega Man.

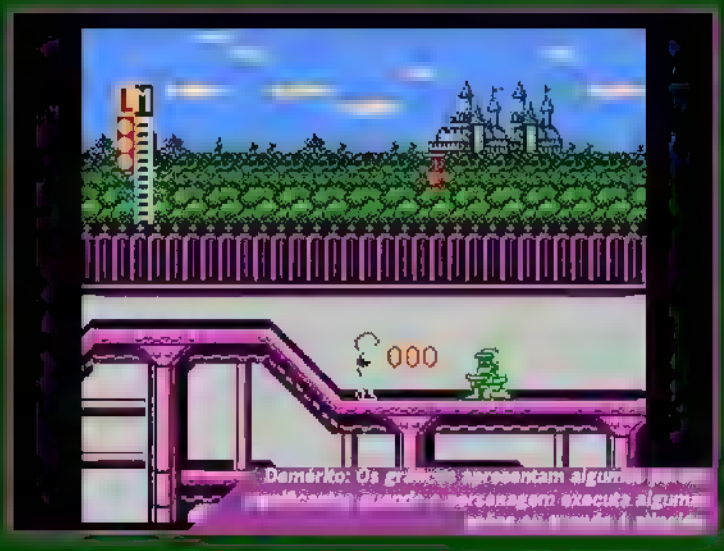
Jake precisa atravessar as fases (Acts) e claro, enfrentar um chefe monstro mais poderoso (Boss)

Gráficos

Em ambas as versões os gráficos são caracteristicos aos padrões e sistema de cores no NES, mas existem animações muito bem feitas por parte dos personagens e chefes de fase. Existem pequenas falhas quando o personagem é atingido (ele perde suas definições), mas também é algo característico do console e seus jogos.

Som

As trilhas sonoras de cada fase e luta contra os bosses também são um dos pontos fortes do jogo e bem de acordo para o público adolescente na sua versão americana também é algo característico do console e seus jogos



Demérito: Os gráficos apresentam algumas [illegible] quando o personagem executa algumas [illegible]

Mérito: [illegible] compensação [illegible] ções do jogo são muito bem feitas e detalhadas, com [illegible]

CURIOSIDADES

[illegible]

[illegible] versões como esta.

O site: PO.B.R.E. (Portal Brasileiro de Romhacking e Emulação) criou uma excelente tradução para a versão de Totally Rad (Clique no nome do jogo para ir direto à pagina e saber mais detalhes sobre o projeto e a tradução de Devil Fox). Confira algumas imagens abaixo:

Jogo: Totally Rad
Lançamento: 1991
Plataforma: NES
Fabricante: Jaleco

GRAFICO	8
SOM	8
JOGABILIDADE	8
DIVERSAO	8

8

MATERIAS

REVIEWS

ENTREVISTAS

FORUM

E MUITO MAIS

WWW.OLDSCHOOLGAMER.COM.BR

AQUI SEU JOGO CLASSICO

NAO TEM GAME OVER

ENDURO

Alta velocidade no Atari!

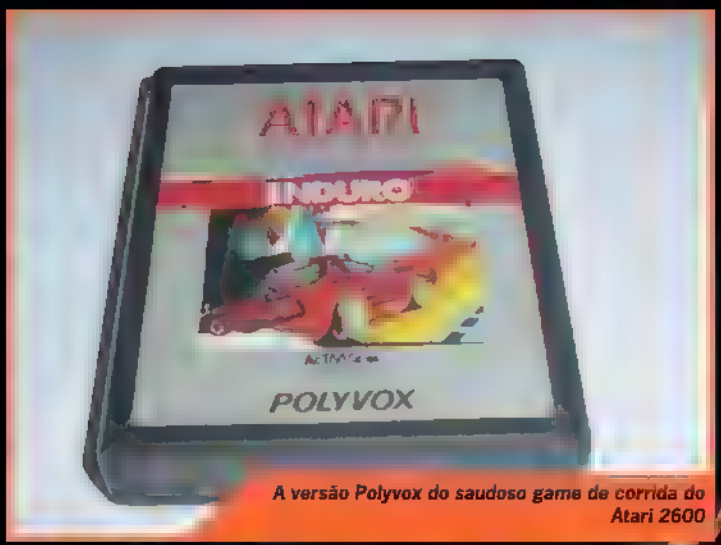
Por Beto Campos

Certo galera, agora vou falar de um grande game para o Atari 2600 que é nada mais, nada menos, que Enduro. Além de um clássico, eu o coloco como um grande jogo inovador para a época e também como o pai de uma geração de jogos de corrida.
Sim, ele chegou a ser muito inovador e digo mais, ele foi um grande jogo onde parte de sua mecânica esta presente em outros consoles da época.
Mas digo que suas idéias foram tão revolucionárias que chegaram a estar presente em muitos games do futuro como em toda franquia Top Gear, Out Run, Test Driving e muitos outros que não caberiam aqui.

O jogo é muito simples até mesmo porque seu carro permanece na pista do circuito mesmo quando você colide em outro veículo ou se você errar a curva. Fato que iria acompanhar muitos outros games, mas que só iria mudar com a chegada de Gran Turismo para PS one.
Produzido pela Activision em 1983 para o console Atari 2600 com a idéia de um carro que chega até lembrar um carro de formula 1 visto do ângulo traseiro, porém o jogo poderia se chamar Paris Dakar, mesmo porque de enduro como a famosa corrida 24 horas de Lemans o jogo não tem nada de nada. Mas há muitos aspectos do rali mais aniquilador que a história já viu ou até mesmo a humanidade já tenha visto no Paris Dakar, mas que devido a problemas com o terrorismo teve que ser cancelado.

O game foi feito com uma preocupação também... A realidade!

Não que houvesse torção de chassi, reabastecimento com peso influenciando na velocidade do carro ou até mesmo acerto de suspensão com regulagens de freios. Mas no decorrer da corrida o jogador se depara com muitas variações de clima, tais como, neblina que dificulta a dirigibilidade do automóvel e na madrugada que só é possível ver os carros oponentes quando eles já estão mais próximos de seu carro. Durante a noite até que o jogo fica engraçado, devido a possibilidade de ver só as lanternas dos carros. Tudo isso são idéias um tanto quanto ousadas para o console e deu tendência em muitos jogos.



A versão Polyvox do saudoso game de corrida do Atari 2600

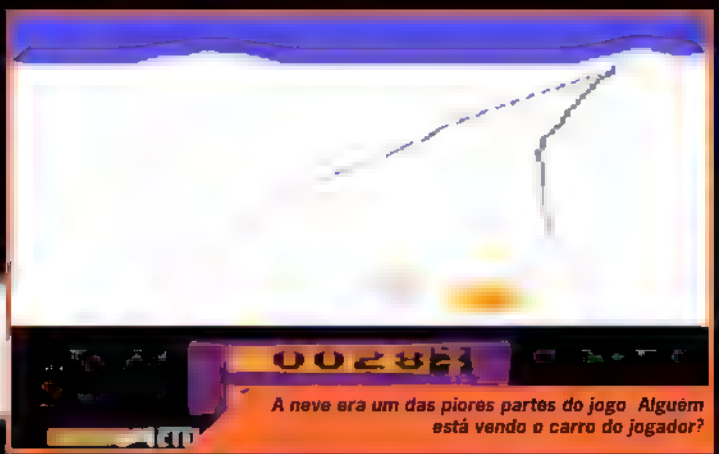
A jogabilidade é tão simples quanto um mais um é igual a dois. Entretanto ainda é eficaz, pois o carro responde rápido aos comandos com apenas um botão para acelerar e colocando para trás o carro freava. Nem era necessário

Quem nunca jogou por horas enduro? Ou jogou até a mãe perceber as marcas da pista deixadsas na TV?

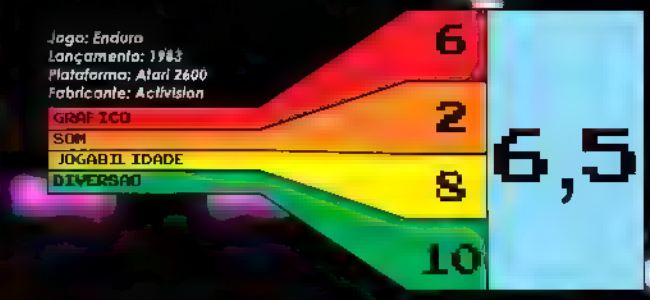
frear, pois o jogo era muito direto, ou seja, você começa acelerando e terminava o jogo acelerando. Mais ou menos como acontece com muito jogo atual, veja o caso da série Need For Speed, que não há a necessidade de frear e a franquia Underground é a realidade mais nua e crua do que estou falando. Em Underground não há chicanes e curvas fechadas para se fazer e isso faz com que o jogador não tenha a necessidade de frear. Impressionante como Enduro parece estar presente em muitos games que vejo ao decorrer da história. É como se todos pegassem este game e jogasse um outro gráfico em cima da ultrapassada capacidade gráfica do Atari 2600.

Dizem que foi um dos últimos sucessos do Atari antes da crise na indústria eletrônica entre 1983 e 1984 nos U.S.A. Enduro foi lançado no dia 1 de fevereiro de 1983 para Atari 2600 e o jogo fez muito sucesso na época de seu lançamento. Há muitos comentários do tipo "se o jogador ficasse mais que 5 dias jogando este game um enorme troféu iria aparecer na tela", pior ainda é esta aqui "caso o jogador enviasse uma fotografia ou alguma fita de vídeo com tal façanha ele iria receber outra fita do Enduro declarando que ele era um grande piloto do game". Ou seja, uma baita de uma mentira e isso me faz rir muito, pois o Atari não agüenta ficar muito tempo ligado devido a fonte que esquentava, podendo provocar a queima da fonte. Gente, se o ATARI ficasse mais do que 5 horas ligado, o videogame, iria para a casa do chapéu.

Sem sombra de dúvida esta é a pior lorota que eu já vi na internet. Deixando isso de lado afirmo que este jogo não é o melhor de todos os tempos, mas não deixa de ser um dos grandes jogos de corrida de todos os tempos, algo tão inovador que se tornou tendência e que respaldou em grandes títulos da década de 1990 e 2000.
Um jogo tão atemporal que inspirou diversos clássicos dos games, mas que vale a pena dar uma conferida.



A neve era um das piores partes do jogo. Alguém está vendo o carro do jogador?



MISTERIO ÉPICO

Myst vai mostrá-lo como é bom ter problemas a resolver

Por André Nesman

Junte toda a sua capacidade de raciocínio, toda a sua intuição e toda a sua inteligênca. Nem assim será o suficiente para encarar o que vem por aí, pois Myst exige muito mais do que isso. Esse era o real objetivo dos irmãos Rand Myller e Robyn Myller, criadores do game. Myst foi o game mais bem sucedido na década de 90 no PC. E não é pra menos, Myst criou uma nova era para os jogos de PC, reinventando o estilo Adventure e tornando-se um marco.

A criação do game também ajudou a dar um empurrãozinho na popularidade do CD-ROM, que na época ainda estava engatinhando. A inclusão do CD-ROM deu liberdade à equipe de construir um game em gráficos 3D pré-texturizados. Com mais de 5 milhões de cópias vendidas, Myst foi líder dos jogos de PC mais vendidos de todos os tempos, até que em 2002 The Sims tomou seu lugar. Sendo um dos jogos mais conhecidos em seu gênero, ele foi e ainda é usado como referência para a criação de muitos outros jogos.

O jornal The New York Times deu destaque dizendo que Myst foi uma forma de provar que os games podem evoluir para uma forma de arte. Outros jornais também elogiaram o game, como o San Francisco Chronicles, dizendo que Myst foi uma prova a indústria que o video game subiu para uma fase adolescente. Mesmo com elogios, Myst também recebeu duras críticas. Jeremy Parrysh do 1UP. com, disse que "Myst ajudou a inaugurar a morte do gênero Adventure". Tamanha fama fez com que o game recebesse várias menções culturais, uma dessas menções foi feita em um dos episódios dos Simpsons (Treehouse of Horror VI).

Originalmente, Myst foi programado para rodar apenas nos computadores Macintosh. Um ano mais tarde, o Windows também ganhava sua versão e também o Windows Mobile. Com o sucesso na cara, os consoles de mesa também foram ganhando suas versões, sendo lançado para 3DO (o qual tem a melhor versão para consoles de mesa), Sega Saturn, Playstation, Jaguar CD, Amiga CD, CD-I e mais recentemente no PSP, Nintendo DS e IPhone.

IDÉIA DE ADULTO

Apesar do sucesso, a produtora Cyan era considerada novata. Fundada em 1987 pelos irmãos Rand Myller e Robyn Myller, a produtora trabalhou inicialmente em projetos de games destinados a educação infantil e que fizeram muito sucesso nos EUA: The Manhole, Spelux e Cosmic Osmo. Após a conclusão, os irmãos tiveram a idéia de criar um jogo mais destinado ao público adulto. O nome Myst, assim como todo o clima e a atmosfera solitária foram inspirados no livro "The Mysterious Island" de Jules Verne. O início do desenvolvimento foi complicado, foram mais de 3 meses apenas criando os enigmas das Eras.

Para a criação de outras partes do game, eles contaram com a ajuda de outros designers que se juntaram a Cyan: Chuck Carter, Richard Watson, Bonnie McDowall, animadores que cuidaram da arte em 3D. No começo do desenvolvimento, os produtores não faziam nem idéia de como criar as Eras. Primeiro começaram com esboços em mapas com tons cinzas, pra depois substituírem por texturas em mapas coloridos. Os tons cinzas foram sendo

Não há palavras para descrever esta imagem. Myst é um clássico!

descartados para dar um ar de altitude conforme as artes ganhavam forma. Aos poucos, as paisagens foram colocadas e mais detalhes, como árvores, foram sendo acrescentadas. Chris Brandkamp foi o produtor dos efeitos sonoros e sons ambientais. Para produzir tais efeitos, foram usadas técnicas nada comuns. Lembra da caldeira onde é preciso colocar fogo? Para gerar aquele som, foi preciso dirigir bem devagar sobre pedras, pois a gravação do som de fogo real não iria soar como uma caldeira em chamas. Lógico, o som seria modificado para se parecer com algo pegando fogo. Um outro efeito foi o sino da torre na Era Selenitic, que foi feito com uma chave de boca pendurada em um barbante. Para criar o som, a chave foi colocada perto do microfone e eram dadas pancadas com uma outra chave, deixando o som ecoar. Depois, era só modificar o som, deixando-o em uma frequência que parecesse com um sino grave. O mais estranho foi um efeito de bolhas, que consistiu em gravar o som de alguém assoprando com um canudo na água do vaso sanitário (Deus me Livre!).

Um problema que a equipe teve que tentar contornar foi a velocidade do CD-ROM, que era lenta. Isso influenciava principalmente quando era exibido filmes em QuickTime. A equipe fazia modificações e de instante em instante verificavam o quão rápido estava o carregamento do jogo. As imagens precisaram ser armazenadas em recursos 8-bit PICT (um formato de arquivo que permite o intercâmbio bitmap e vetor usado em computadores Macintosh) em uma paleta de cores personalizada e filmes em QuickTime com compressão CinePack (um codec de vídeo usado para codificar resoluções de vídeo). Apesar de todos os problemas, a equipe conseguiu reduzir imagens de 500 KB para apenas 80 KB. No total, foram usadas 2500 imagens renderizadas e 66 minutos de animação em QuickTime.

UMA LONGA HISTÓRIA A SER CONTADA

Myst é uma ilha cercada de mistérios, no qual vive Atrus, o único habitante da ilha que tem o sonho de dar um novo rumo ao seu povo, os D'ni (lê-se Dunny). Os D'ni são uma antiga civilização que viveram nas profundezas do planeta por muitas gerações, até que um colapso entre guerras e ambições fizeram com que esta civilização desaparecesse quase por completo e isso fez com que esta civilização acabasse se separando. Enquanto alguns tentaram viver na superfície, outros se refugiaram em Eras distintas. Essas "Eras" são outros tipos de "mundos" e civilizações os quais são acessados através de portais dos "Linking Books", criados pelos próprios D'ni.

Há cerca de trinta anos, Atrus travou uma luta com seu pai, Gehn, em Riven, nascendo assim o casamento de Atrus e Catherine, uma habitante de Riven. Enquanto Atrus nunca aceitou o pai pela sua ambição e arrogância, Gehn também nunca aceitou seu filho, por ter causado a morte de sua mãe, Keta, ao nascer. Atrus acabou sendo criada pela sua avó Anna, habitante do deserto nas profundezas da Terra. Enquanto Atrus e Catherine conseguem fugir para Myst, Gehn acaba ficando preso em Riven. Gehn começa então um plano para reviver os D'ni e tentar se transformar em um Deus para os habitantes de Riven. Contudo, Gehn acabou deixando Riven totalmente destruída com suas ações e seu egoísmo de poder. Atrus aprendeu sobre a confecção dos livros para Eras com sua avó e impressionou a todos por ser mais talentoso que seu pai.

Atrus e Catherine quiseram dar um novo começo na história de Myst e tiveram dois filhos: Sirrus e Achenar. Ao longo de seus crescimentos, Atrus os ensinou a confeccionar os

Livros de Ligação. Mas quando os dois irmãos chegaram à fase adulta, demonstraram outros tipos de comportamento, em que se igualavam com a de seu avô Gehn. Começou assim uma disputa em que afetariam várias Eras, onde conseguiram destruir algumas dessas Eras. Com tanta sede de poder, eles colocaram fogo em todos os Linking Books da biblioteca de Myst para que assim ninguém fosse atrás deles (assim acreditavam eles), destruindo por completo os livros. Eles também enganaram sua própria mãe e seu pai, Catherine e Atrus. Primeiro contaram a Catherine que Atrus resolveu partir para Riven, como também enganaram seu pai sobre Catherine. Assim, eles conseguiram prender Atrus em uma espécie de Livro Prisão em K'veer.

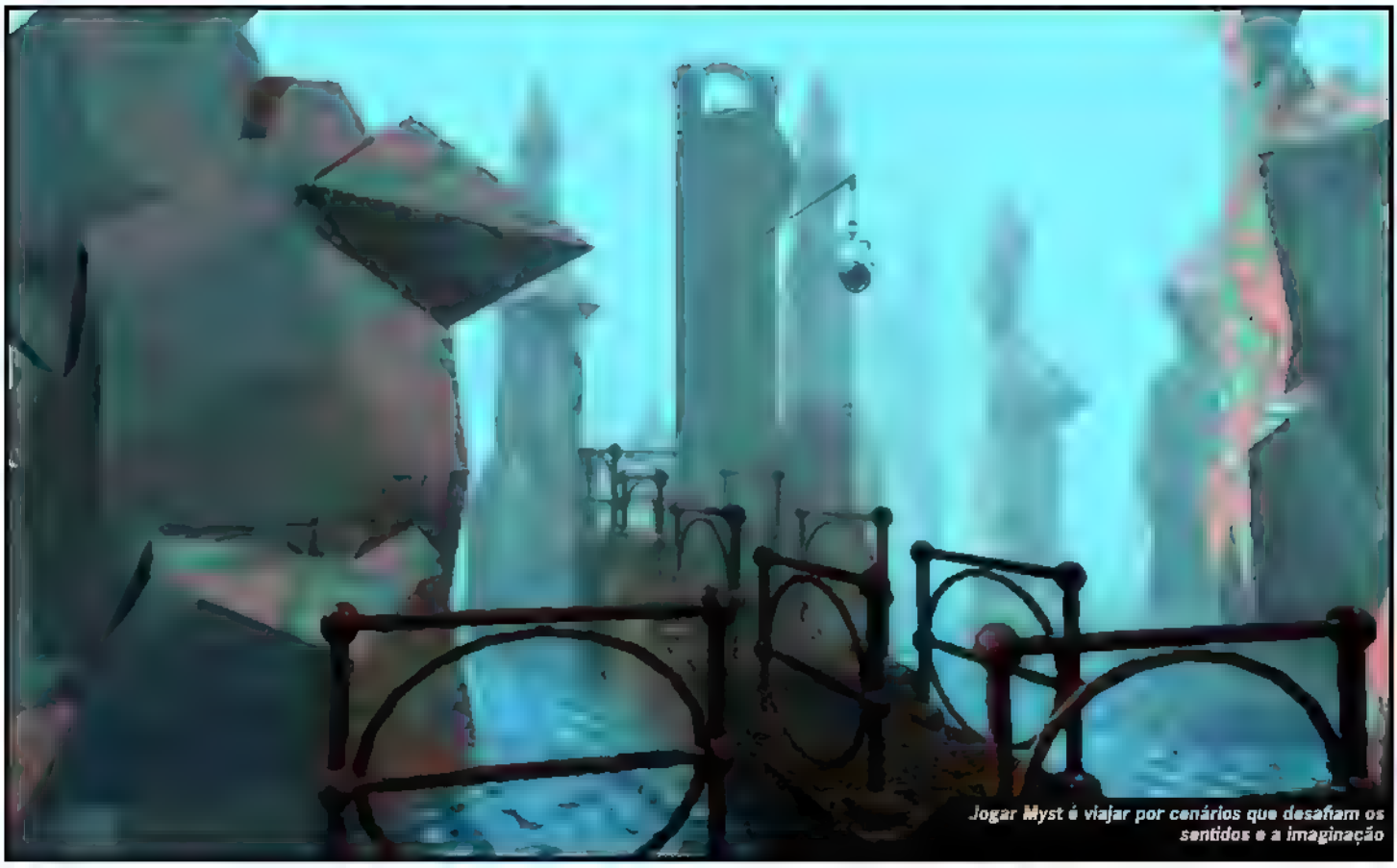
Com Atrus e Catherine fora do caminho, os dois conseguiram dois livros considerados muito valiosos. Esses livros, na verdade, eram armadilhas que foram criadas por Atrus para evitar que algum visitante com planos hostis conseguissem alguma fonte de poder e sacrificar Eras. Sirrus e Achenar acabaram caindo nessa armadilha e ficaram presos nos livros prisão. Enquanto Sirrus está preso na Era Spire, de capa vermelha, Achenar ficou preso na Era Haven, o livro de capa azul. Atrus não acreditou que seus próprios filhos o traíram, e como não pode mais contar com sua esposa Catherine, que partiu para Riven pela sua preocupação com Atrus, ele contará com sua ajuda para trazer a última página do livro que está terminando de confeccionar em K'veer, libertá-lo do livro prisão e reencontrar Catherine.

PARADO, MAS ANDANDO

Seu objetivo durante o jogo será explorar a ilha de Myst e ajudar Atrus a completar a confecção do Linking Book, para assim conseguir sair do Livro Prisão. Para isso é preciso seguir as pistas contidas nos livros escritos por Atrus e espalhados pelo jogo. Muitas destas dicas estão na Biblioteca de Myst, que também é o coração da ilha. Seguindo as dicas, elas darão acesso a outras Eras, cada uma com características diferentes. No total, são 4 Eras a serem exploradas: Era Channelwood, Era Selenitic, Era Stoneship e Era Mechanical, não havendo uma ordem certa para explorá-las, ficando assim ao seu critério por onde começar.

Durante a exploração destas Eras, é preciso solucionar vários puzzles pelo caminho para conseguir encontrar as páginas dos livros vermelho e azul e levar de volta a biblioteca para completar os dois livros em que estão presos os irmãos Sirrus e Achenar. Contudo, existem páginas dos livros fora dessas Eras que serão revelados na última parte do jogo, dando uma dica muito importante e que dará a você o poder de quem deve libertar. Dependendo da sua escolha, poderá ficar preso para sempre em alguma Era ou então libertar Atrus do livro prisão e completar seu objetivo. O jogo começa sem dar nenhuma pista e contando pouco de sua história, restando ao jogador sair vasculhando tudo o que encontrar pelo caminho. Você perceberá que não há sequer uma alma no jogo, nenhum tipo de inimigo, nenhum tipo de violência ou sequer algo que faz você morrer durante o jogo (isso mesmo, você nunca morre no jogo).

Sua jogabilidade torna o objetivo de explorar algo muito simples. A visão em primeira pessoa no estilo point & click torna a jogabilidade fácil, mas limitada. Isso porque o caminhar do jogo é em linha reta. Lógico que é possível virar para os lados, mas essa interação pelo jogo é como



Jogar Myst é viajar por cenários que desafiam os sentidos e a imaginação

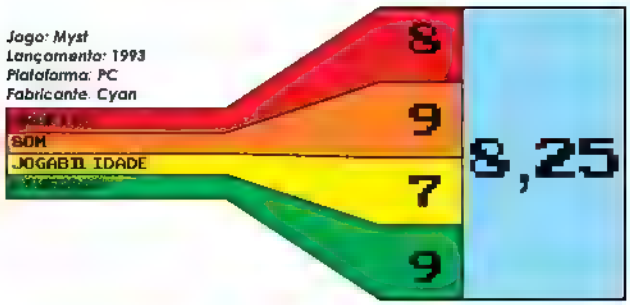
Myst foi um dos primeiros jogos a chamar a atenção da midia fora dos games

se fosse uma seqüência de slides. Clique para andar e avançar para a próxima imagem. Em algumas delas, você tem a possibilidade de interagir com vários objetos, desde simples alavancas que podem ser puxadas para acionar e dar acesso lugares e resolver segredos, ou então mexer em objetos esquisitos, construídos pelos D'ni. Durante o jogo é possível acionar o modo "Zip", em que o cursor se transforma em um pequeno raio em certos lugares. Ao mostrar esse tipo de cursor, o jogador pode saltar vários quadros adiante e evitar tanto carregamento para cada passo dado. Enquanto isso pode ser uma alternativa útil em Eras já visitadas no qual você já sabe o que fazer, também é algo que pode atrapalhar quem está explorando alguma

Era pela primeira vez, pois ao cortar um grande caminho, pode-se perder detalhes dos lugares em que o jogador deveria passar normalmente, como algum segredo ou pista que será importante para resolver algum problema.
Hoje em dia os gráficos de Myst são considerados primitivos se comparados aos de hoje em dia, mas a parte gráfica do jogo foi algo que impressionou e revolucionou na época, servindo de inspiração para futuros games. A paisagem em um mundo 3D pré-texturizado passava ao jogador o clima real da Era visitada. As partes em vídeos QuickTime, que são executados em pequenos ecrãs, são simples. Os próprios irmãos Miller fizeram os papéis dos personagens, sendo que Atrus e Achenar são os personagens interpretados por Rand Miller e Sirrus é o personagem interpretado por Robyn Miller.

É perceptível também que Myst não possui muitas músicas. A idéia inicial dos Myllers era a de não colocar nenhuma música no jogo, pois queriam que o jogador sentisse a atmosfera real entre as Eras. Com a ausência das músicas, o destaque ficaria com o som ambiente que o game proporciona. Após alguns testes, perceberam que algumas partes do jogo ficariam melhores com músicas tocadas, pois passariam um tom de tranquilidade quando o jogador atravessasse tal parte. Felizmente eles acertaram e as músicas do jogo foram agradáveis, dando um total de 40 minutos de música ao longo do jogo.Os efeitos sonoros do game fazem uma interação perfeita com os cenários e ajudam a passar uma ambientação real, como o Pântano da Era Channelhood, onde dá para ouvir os sapos e pássaros ou o vento que sopra em Myst. Após o lançamento, a Cyan liberou a trilha sonora através de uma ordem de serviço por email. Somente em 1998 a Virgin Records conseguiu os direitos para lançar a trilha sonora em CD, formado por 26 músicas originais do game.

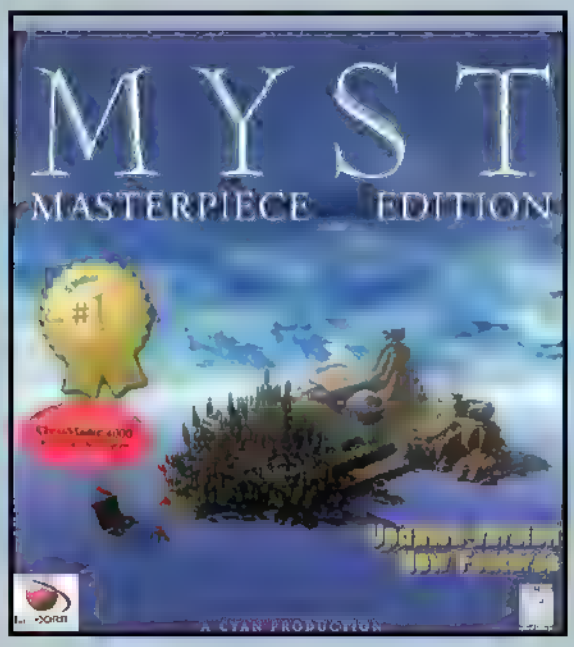
Se aprofundar na história e no mundo de Myst é algo muito interessante e compensador. Entrar no clima do jogo e querer desvendar cada segredo é algo que vai te deixar preso por muito tempo. Muitos tentaram, mas poucos conseguiram dar a liberdade a Atrus. Com certeza, vale a pena se perder neste mundo. Só não dou certeza que você sairá tão cedo.



MYST: MASTERPIECE EDITION

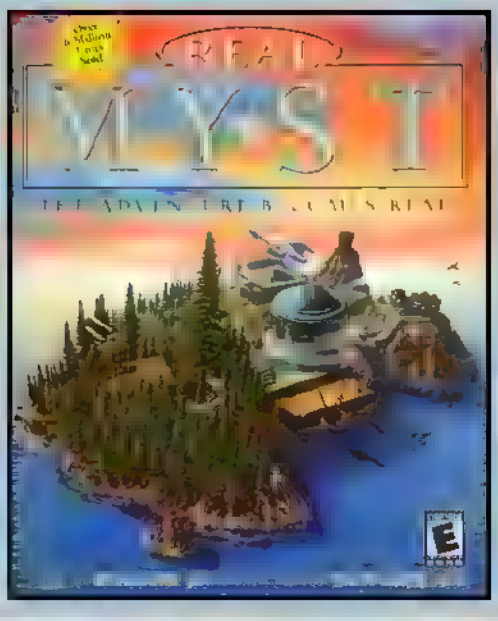
Myst Masterpiece Edition foi lançado com o intuito de deixar o game rodar em computadores mais atuais. Com isso, o Myst original foi todo refeito em 24-Bit e as músicas foram remasterizadas para uma nitidez melhorada. Os efeitos sonoros também foram melhorados, além de ser incluído efeitos inéditos nesta edição.

Uma novidade que apareceu nesta nova versão foi o sistema de dicas online: se o jogador estiver com alguma dúvida, é só clicar na parte inferior da tela. Estarão disponíveis três tipos de níveis para sugestão, indo desde um simples conselho como todo o segredo da parte que deseja saber. Uma outra novidade é que aqui as Eras possuem mapas, o que ajuda o jogador a não se perder.



REAL MYST

Em 1997 a Cyan juntou-se a Sunsoft novamente para dar uma nova concepção a Myst. Em 2000, com Riven: A Sequencia de Myst já rodando por aí e Myst III Exile prestes a ser lançado, Real Myst deu as caras. A mudança começava em seu estilo gráfico, que agora era um 3D em tempo real, sendo que você podia caminhar livremente pela ilha podendo ir para qualquer lugar e dando ao jogador uma nova visão com mais realismo. Além disso, foi incluída uma nova Era, chamada de "Era Rime" (veja no quadro "Conhecendo as Eras"). Infelizmente Real Myst ficou limitado com seu lançamento apenas na Europa e no Canadá, onde fizeram muito sucesso. Hoje em dia, Real Myst é um jogo muito raro e como não está mais em catálogo, é bastante procurado por colecionadores no mundo. Em alguns sites de leilões, o preço pode passar a marca de 60 dólares.



CONHECENDO AS ERAS

ERA STONESHIP

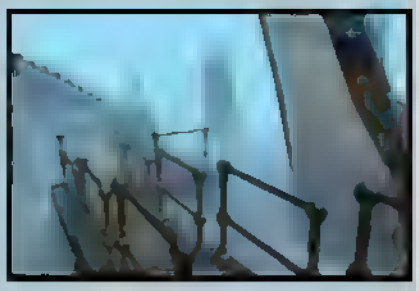
O primeiro habitante desta Era foi Emmit e ele nomeou o local de "As Pedras", por ser uma ilha totalmente com pedras agrupadas. Após um tempo morando sozinho, uma outra pessoa apareceu e Emmit o nomeou de Branch. Enquanto Branch nadava sozinho, avistou outra pessoa nadando perto das pedras e levou o rapaz para Emmit, então o nomearam de Will. Atrus então resolveu ir às Pedras conhecer os habitantes, o qual ficaram surpresos ao ver Atrus pela primeira vez.

Enquanto Atrus fazia seus experimentos, criou um barco para ser colocado nesta Era, mas de repente o barco se chocou contra as rochas, partindo-se ao meio, mas ficando preso nas rochas de um jeito que não o permite afundar. Após estes acontecimentos, Atrus começou a chamar esta de Era Stoneship.

Como mencionado, a Era Stoneship é uma ilha feita com pedras. O barco que Atrus construiu está na ilha até hoje. Ao mesmo tempo que parece ser pequena por se concentrar em apenas um agrupado de pedras, torna-se grande quando se começa a vasculhar a ilha.

Na ilha você também encontrará os quartos de Sirrus e Achenar, que construíram para sua convivência nesta Era. Você ficará espantado com a diferença entre os dois quartos. Enquanto os aposentos de Sirrus é um quarto que mais parece uma suíte presidencial com todo o tipo de luxo, o de Achenar se compara a um filme de terror, em que você encontrará uma luminária dentro de um tórax e até uma câmara de tortura.

ERA SELENITIC



A primeira vez em que Atrus visitou esta Era, ele ficou deslumbrado com tamanha beleza. Suas colinas verdes, sua brisa e o pôr-do-sol esplêndido deixaram Atrus impressionados. Mas um sentimento perturbava Atrus: ele não se sente bem vindo nesta Era, mesmo sendo inabitada. Após decidir que passaria uma noite nesta Era, Atrus foi testemunha de um aterrorizante acontecimento: Atrus é acordado por vários tremores e explosões provocados por bolas de fogo que caíam do céu. Rapidamente, Atrus abandonou Selenitic.

Após 3 meses, Atrus retornou e viu a Era totalmente modificada. Mesmo assim, esta Era ainda despertava a curiosidade de Atrus em explorar Selenitic. Com sua curiosidade, Atrus conseguiu achar um sistema de cavernas, no qual explorou e mapeou estas cavernas.
Para acessar esta Era é preciso um ouvido bem apurado, pois você dependerá de notas de um piano para conseguir viajar para Selenitic.
A Era Selinitic é muito bonita, mas uma das partes que se destaca é a Floresta de Cristais, em que um som muito agradável de uma flauta e o vento são escutados. Sua paisagem azul é coberta por neblina por causa dos acontecimentos com os meteoros que atingiram o lugar.

A volta para Myst também é uma parte muito cansativa, você estará a bordo de um transporte em que será preciso decorar alguns sons que indicarão a direção a tomar.

ERA MECHANICAL

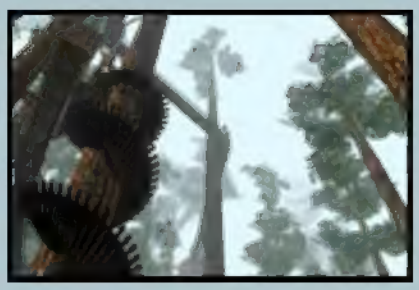
Atrus procurava algo diferente, foi quando decidiu ir para a Era Mechanical. Lá encontrou um homem muito velho, com barba e cabelos longos. Ele estava fraco e tinha dificuldades de se mover. Atrus começou a ouvir sua história.

Algum tempo atrás existia uma cidade que surgia das águas e que abrigava muitas pessoas. Ao leste, foi criado um posto de observação em uma colina para esperarem possíveis viajantes vindos do mar. Alguns viajantes amigáveis apareceram e avisaram de um inimigo que morava além do horizonte. O povo esperou com temor os inimigos, mas nada aconteceu, até que um dia um Navio Negro surgiu, causando destruição a tudo em seu caminho. Após o ataque, apenas uma parte da cidade ficou visível e somente 8 pessoas sobreviveram. Com este ataque, Atrus e seus dois filhos decidiram ajudar a se prepararem para o próximo ataque do Navio Negro. O tempo foi passando e restaram apenas 4 sobreviventes, mais Atrus e seus dois filhos.

Com a volta do Navio Negro, foram reiniciados os ataques, mas o forte montado por Atrus e seus filhos, junto com os sobreviventes resistiram. Assim, o Navio Negro se retirou e Atrus voltou a Ilha Myst.

Esta é uma das Eras mais fáceis de se explorar, além de ser pequena. Novamente encontraremos aqui os aposentos de Sirrus e Achenar e como de costume, o luxo no quarto de Sirrus (apesar do quarto da Era Stoneship ser mais luxuoso), com vários objetos que você pode interagir e até um quadro de Napoleão I Ingres, modificado com seu próprio rosto; como também verá o quarto de Achenar com o já esperado arsenal de terror, com espadas e até uma máscara mortuária pendurada na parede, além de uma cabeça que parece em decomposição em uma caixa, dentro de uma passagem secreta.

ERA CHANNELWOOD



A Era Channelwood foi elaborada como Atrus planejava. Ao chegar, começou a fazer estudos no local, mas decidiu dormir por ter chegado um pouco tarde.
Um estranho barulho o acordou de manhã. Para sua surpresa, viu primatas quase humanos olhando em sua direção. A reação destes primatas foi inesperada: todos caíram de joelhos a Atrus e começaram um cumprimento cerimonial, indicando o caminho a seguir com eles. Atrus chegou a uma vila suspensa e ficou observando o povo fazendo suas tarefas.

Ao chegar o pôr-do-sol, os nativos pediram para Atrus segui-los. Eles o levaram até seu líder, que vestia roupas coloridas e era fortemente guardado por vários nativos que o veneravam como um Deus. Ao seu lado, estava um idoso que parecia ser humano, o qual foi confirmado após falar o mesmo idioma de Atrus. Mas a criatura pediu rapidamente para que Atrus fosse dormir.

Ao acordar, o líder explicou toda a história daquele lugar, onde os Moradores das Árvores viviam acima dos humanos, que habitavam o solo, mas a ilha começou a afundar em meio ao oceano após tremores ocorridos. Alguns humanos sobreviveram e começaram a viver acima das árvores. Retornando a Myst, Atrus decidiu levar Sirrus e Achenar a Channelwood, de onde gostaram e pediram pra ficar por um tempo. Depois de dois dias, Atrus trouxe seus dois filhos de volta a Myst.

Esta é, com certeza, a Era com a maior história, além de ser a mais complicada de se explorar. O sistema de bifurcação dos canos para o fluxo de água vai exigir muita paciência. Como é dividida em três níveis, é bem capaz do jogador confundir caminhos e se perder. O primeiro nível é cheio de árvores sobre a água, com trilhas de madeira. O segundo nível possui algumas cabanas e uma escada em espiral que dará acesso ao primeiro nível. Já no último andar estão os aposentos de Sirrus e Achenar, desta vez em estilos mais convencionais. Por fim, há uma pequena ilha onde está o motor que bombeia a água drenada para os canos do primeiro nível.

ERA RIME (apenas em Real Myst e na versão de Nintendo DS)

Atrus já visitou Rime três vezes e sempre sentiu-se bem nesta Era, mesmo com seu ambiente frio. Com sua intuita paz, Atrus começa a explorar as misteriosas formações de luz que ocorrem no céu de Rime. Mesmo iniciando suas construções, ele sente dificuldades por causa do tempo desta Era e resolve chamar seus filhos, Sirrus e Achenar, para auxiliá-lo nas construções. Porém, apenas Sirrus demonstra interesse por esta Era. Achenar prefere ficar com sua mãe Catherine.

Com as construções quase completas, Atrus decide interromper, mesmo com o túnel quase completo. Ele acredita que, com a ajuda de certos cristais, ele pode construir um mecanismo para ver as Eras através de pedras.
Enquanto seu pai Gehn acredita que os D'ni estejam extintos, Atrus ainda crê que ainda exista alguns nativos. Com isso, Atrus começa a escrever um Livro de Ligação para conectar D'ni a Myst, mas antes, Atrus precisa saber a real localização de se pai, perdido em Riven.

Atrus, enfim, consegue terminar suas construções para poder ver outra Era usando os cristais. Deste modo, será uma questão de tempo até poder ver Riven e achar seu pai.

Como dá pra perceber, esta Era tem uma história meio confusa, mas vamos ao jogo. A Era Rime é como se fosse um prêmio de Atrus a você por ajudá-lo. Esta Era é totalmente gelada, com neve caindo na ilha cercada por um oceano de águas geladas. Há uma torre de vigia bem visível no topo da montanha e olhando abaixo da passarela, com sorte, você conseguirá ver alguns animais sobre blocos de gelo. Uma parte curiosa é um tipo de seletor de imagens, nos quais aparecem imagens de outros lugares da ilha e até imagens de Riven (quem já jogou Riven: A Sequência de Myst vai reconhecer as fotos), além do time de produção do game em fotos fora de trabalho.

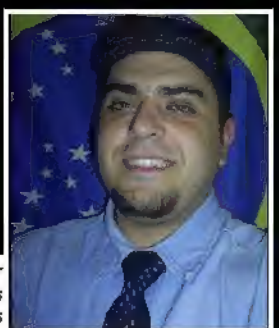
Este jogo me lembra...

Por Don Vagner

Os videogames entraram muito cedo em minha vida e desde então, tive a oportunidade de jogar milhares de jogos em dezenas de consoles diferentes. Ao longo desses 28 anos de vida gamer (comecei aos três anos em um telejogo), fui conhecendo alguns jogos que tornaram-se especiais pra mim. Dentre todos esses jogos, há um que sempre trás ótimas recordações de minha infância. Todas as vezes que jogo The Legend of Toki, eu me lembro de um grande amigo, o Sidney. Morávamos na mesma rua e sempre estávamos juntos jogando xadrez, dominó e muito Mega Drive.

Eu tinha dois jogos e ele apenas um, mas todos os finais de semana alugávamos dois a três jogos e nos revezávamos entre minha casa e a dele para passar o dia inteiro jogando e comendo guloseimas. A primeira vez que jogamos The Legend of Toki ficamos tão deslumbrados com aquele jogo, que decidimos juntar alguns trocados para comprarmos o cartucho em parceria. Dois meses depois uma locadora perto de casa fechou e conseguimos comprar o cartucho usado por um bom preço. Lembro-me que ficamos um bom tempo sem jogar outra coisa e fazíamos disputas incríveis para ver quem avançava mais sem morrer, quem conseguia mais pontos com menos vidas e etc. O mais interessante, é que naquela época, nenhum de nós gostávamos de jogar The Legend of Toki sem a presença do outro.

E acredite se quiser, mesmo passando muito tempo jogando, só conseguimos terminar este jogo uma única vez. Mas infelizmente, quando completei treze anos, tive que mudar de bairro e a partir de então, começamos a perder contato e nunca mais jogamos juntos outra partida de Legend of Toki ou de qualquer outro jogo. Não sei que fim levou o Sidney ou se ele ainda joga, mas é certo que sempre lembrarei de todas as risadas, brincadeiras e todas as macaquices que aprontávamos quando jogávamos The Legend of Toki.



Don Vagner é brasileiro, corinthiano, redator da revista digital Press Start! e amante dos jogos clássicos

Boas Festas!

A família Game Sênior deseja a todos um feliz natal e um ano novo tão nostálgico como este!

Até Janeiro de 2010!

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!